

číslo 2 ■ únor 1994 ■ ročník I. ■ cena 30 Kč

score

magazín počítačových her

Shadow Caster

ishar²

hRA MĚSÍCE

elite 21
frontier

recenze
návody
tipy&triky
novinky
poster



score

magazin počítačových her
Vydává:
ART CONSULTING, spol. s r. o.
ve spolupráci s firmou
OPPOLZER, spol. s r. o.

Šéfredaktor:
Jan Eisler (ICE)

Zástupce šéfredaktora:
Andrej Anastasov (ANDREW)

Redakce:
Lukáš Hoyer (LUKE)
Tomáš Vápeník (TV)
Maxim Krušina (MAD-MAX)

Adresa redakce:
SCORE, Krupkovo nám. 3
160 00 Praha 6
tel.: 32 29 60
tel/fax: 32 28 74

Image druhého čísla,
grafická úprava:

your ARillery

Sazba-lito:



Tisk: Grafia Zlín

Distribuce:
Zdeněk Sedláček tel.: 37 57 55

Cena jednotlivého výtisku:
30,- Kč

Předplatné:
Roční předplatné 360,- Kč
(včetně speciálního vánočního
čísla zdarma). Objednává se
zaplacením složenkou typu C na
adresu: SCORE - CALTOVÁ,
pošta 150 03 Praha 53
Do zprávy pro příjemce na
druhé straně složenkou uveďte
od kterého čísla chcete SCORE
dostávat. Předplatné se auto-
maticky prodlužuje na další
rok, není-li 6 týdnů předem
vypovězeno písemně.

Přístí číslo
v prodeji od 15. února 1994.



rubriky redakce

3

obsah	3
úvodník	4
hitparáda, kategorie her	5
novinky	6
pařanský zákysník - dopisy	35
hardware	36
techbox	38
tipy & triky	42
kultura	50



recenze

10

Frontier	10
Sam & Max	12
Shadow Caster	13
Hired Guns	14
Warlords	15
Falcon 3.0.	16
Lost in Time	18
Overdrive	19
Rampage	20
Combat Air Patrol	22
Innocent until Caught	23
Fields of Glory	24



návody

28

Shadow Caster	28
Ishar 2	30
Privateer	33
Indiana Jones III	34



poster:

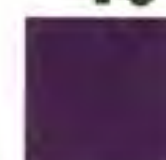
26

Subwar 2050

nintendo

40

B. O. B.	40
Game boy	41



sega

42

Aladdin	43
Cool Spot	44
Rocket Knight Adventures	45
Micro Machines	47
Fantasy Zone	48
The Simpsons Bart's Night mare	49



Vážení čtenáři

Nechceme býti falešnými proroky, ale jestli jsou naše kalkule správné, tak právě teď držíte v ruce druhé číslo časopisu SCORE a čtete si jeho druhý úvodník v pořadí. Je také docela možné, že SCORE v ruce nadržíte, ale ve snaze ušetřit jste se složili s kamarádem, který vám teď úvodník nahlas předčítá. Vyloučená není ani možnost... Dobře. První odstavec je vždycky nejtěžší. Teď už to půjde snadněji. Takže. Druhé číslo SCORE je na světě, my vás v něm vítáme a opět informujeme o jeho novorozeneckých potížích (pro ty, kteří vidí SCORE poprvé připomínáme, že jde o zcela nový časopis, který v rámci srozumitelnosti může být srovnáván s narozeným a rozkoukávajícím se dítětem). Stručně řečeno slovy vydavatele - všechno je na dobré cestě. Je tady ale několik důležitých věcí, o které byste vy, čtenáři, neměli být ochuzeni. Vezměme to tedy popořádku, nejlépe od předchozího SCORE.

Nejprve se omlouváme za všechny chyby, které jsme našli v prvním čísle a za ty, které jsme třeba nenašli, ale vám se jako chyby můžou zdát. Je nám to líto, ale když se kácí les, létají třísky, aneb kdo s čím zachází...ehm, nejsme si vlastně jisti odpovídajícím příslovím, ale zkrátka - první číslo je první číslo a vychytávání much trvá obvykle delší dobu a vůbec...inflace, daně, znečištění ovzduší - ale nemyslete si, že se vymlouváme. My se jen omlouváme za naše chyby. Tolik k prvnímu číslu.

Jedním z problémů, o kterých bychom si rádi pověděli, jsou autoři článků. Musíme se přiznat, že ačkoli jsme první číslo dávali dohromady svědomitě a pečlivě, uteklo nám pár drobností. Při takovém množství příspěvků od rozličných autorů se ani není čemu divit (alespoň my se už ničemu nedivíme). Je naší milou povinností vám oznámit, že dnešním dnem počínaje se na stránkách našeho časopisu budete setkávat i s několika proslavenými autory, jejichž přítomnost v minulém čísle chyběla. Jmenujme alespoň Františka Fuku, Tomáše Adamce (TAD) či Lukáše Ladru (LLG) a další pařany, kteří souhlasili se spoluprací na tvorbě vašeho SCORE. Děkujeme. Tolik k autorům.

Další chybičkou, o které se chceme zmínit je změna našeho přístupu k hodnotícím tabulkám. Více si přečtete na následující stránce, ale měli byste vědět, že to děláme ne pro naše potěšení a vaše neštěstí, ale

z důvodu právě opačných. Tolik k tabulkám.

Rádi bychom vás také upozornili na SUPER výhody, které dostanete, pokud si náš časopis předplatíte. Tak zaprvé - dostanete speciální extra přílohu... Ne, ne, ne. V podstatě budeme rádi, pokud si náš časopis předplatíte, ale nepochybujeme o tom, že vy budete také rádi, a tak výhody tohoto kroku nebudeme ani nijak zdůrazňovat. Pokud si SCORE předplatit chcete - dobře, pokud ne, je nám líto, ale budete si ho muset koupit. Předplatitelé pochopitelně dostanou SCORE až do domu vzápětí potom co vyjde. Odpadnou problémy se sháněním, se starostmi „jestli už TO vyšlo“ atd. A, když o tom tak přemýšlíme, jedna malinká výhoda tady vlastně také bude.

" všechny tyto materiály budou dostupné i v prodejně SCORE ve Čkalově ulici č.7, Praha 6 "

Každý předplatitel SCORE bude velice nepravidelně dostávat nejrůznější reklamní materiály firmy VISION, největšího dovozce počítačových her v ČR - nabídky her, aktuální ceníky, katalogy, seznamy připravovaných titulů na herním trhu atd, ačkoli všechny tyto materiály

budou dostupné i v prodejně SCORE ve Čkalově ulici č.7, Praha 6. Tolik k předplatnému. A to už se dostáváme ke SCORE číslo 2. Jen ve stručnosti vás upozorňujeme na několik maličkostí. Zaprvé jsme již zpracovali první dopisy týkající se čtenářských hitparád, a tak si již můžete přečíst, „co dneska frčí“.

Začínáme také rubriku „Pařanský zákysník“, do které můžete i nadále psát svoje dotazy týkající se nejrůznějších problémů v nejrůznějších hrách. Nechybí samozřejmě ani oddělení recenzí a návodů, ale to si musíte prohlédnout

sami. Pro majitele konsolí tu máme opět místo, a proto nebudou ošizeni ani majitelé strojů SEGA a NINTENDO. V minulém čísle jsme slibili, že se podíváme také na dopisy týkající se obsahu a formy našeho časopisu. Lhali jsme. Tolik k obsahu.

Nakonec si řekneme něco o strategii našeho nového časopisu. Mnozí z vás, anebo alespoň někteří z vás, jsou možná zklamáni, anebo si

myslí že jsou zklamáni, že ve SCORE nepíšeme recenze a návody na nejnovější hry. Říkají si možná, že takový časopis je zbytečný - že si hru dříve seženou, než si přečtou, jaká vlastně je a vůbec. Ehm, není to tak docela pravda. Jako milovníci her a obdivovatelé softwarových firem se pochopitelně snažíme výrobu a produkci her podporovat. Jedna z věcí, která rozvoji her škodí, je počítačové pirátství, které v našich zeměpisných šířkách bují nebývalou měrou. Nikdo po nás nemůže chtít, abychom pirátství podporovali, tím ovlivňovali pokles výroby her a tím - přicházeli o vlastní práci! To tedy ne!!! Proto nikdy nebudeme psát recenze ani návody na hry, které ještě oficiálně neexistují, to znamená na hry, které sice v četných pirátských kopiích kolují všude možně, ale které ještě nebyly uvedeny na trh. Tento zcela jasný fakt uvádíme jen jednou a vlastně jen pro pořádek, abychom předešli zbytečným nesrovnalostem. My to s hrami myslíme vážně. Tolik k pirátství.

Poslední věcí, na kterou vás chceme upozornit, než se pustíte do čtení SCORE č.2 je, že ani pirátství, ani peníze, ani hry, ani počítače ani softwarová policie není tak vážná věc, jako vaše vlastní zdraví. Stejně jako je na každé krabičce cigaret varování o jejich nebezpečnosti,

pokládáme i my za povinnost upozornit vás, že na světě je mnoho krásných věcí. Třeba zdravé oči, pevné nervy, příroda, láska... Hry jsou opravdu hezká věc, ale nejsou všechno. Hrajte hry, bavte se, čtěte SCORE, ale nezapomeňte mezi tím taky někdy žít. Tolik ke smyslu života. Teď už ale dost filozofování - nové SCORE je před vámi. Ať se vám líbí!

Vaše redakce.

hitparáda

score

1 FRONTIER	KONAMI	PC
2 LOST IN TIME	COCTEL VISION	PC
3 HIRED GUNS	PSYGNOSIS	AMIGA
4 COLLINS III	COCTEL VISION	PC
5 INNOCENT		
UNTIL CAUGHT	PSYGNOSIS	PC
6 FALCON 3.0	HOLIBYTE	PC
7 BARLORDS 2	SSG	PC
8 BOB	ELECTRONIC ARTS	SNES
9 SAM & MAX	LUCASARTS	PC
10 ALADIN	DISNEY	MEGA DRIVE

PC

1 FRONTIER	KONAMI
2 STRONGHOLD	SSI
3 SHADOWCASTER	ELECTRONIC ARTS
4 SIMON THE SORCERER	ADVENTURE SOFT
5 SEAL TEAM	ELECTRONIC ARTS
6 PRIVATEER	ORIGIN
7 JURASSIC PARK	OCEAN
8 ISHAR 2	SILMARILLS
9 RETURN TO ZORK	INFOCOM
10 DAY OF THE TENTACLE	LUCASARTS

amiga

1 HIRED GUNS	PSYGNOSIS
2 URIDIUM 2	RENEGADE
3 ALIEN BREED 2	TEAM 17
4 FRONTIER	KONAMI
5 TURRICAN 3	RENEGADE
6 COMBAT AIR PATROL	PSYGNOSIS
7 YO!JOE!	HUDSON SOFT
8 BURNING RUBBER	OCEAN
9 OVERDRIVE	TEAM 17
10 WALKER	PSYGNOSIS

SEGA

1 JUNGLE STRIKE	ELECTRONIC ARTS
2 ALADIN	VIRGIN GAMES
3 ROCKET KNIGHT ADVENTURES	KONAMI
4 HAUNTING	ELECTRONIC ARTS
5 JURASSIC PARK	BLUE SKY PRODUCTIONS
6 SONIC THE HEDGEHOG	SEGA
7 COOL SPOT	VIRGIN GAMES
8 WORLD OF ILLUSION	DISNEY
9 MORTAL KOMBAT	FLYING EDGE
10 GENERAL CHAOS	ELECTRONIC ARTS

nintendo

1 MAGICAL QUEST	CAPCOM
2 SUPER MARIO KART	NINTENDO
3 STREET FIGHTER 2	CAPCOM
4 BUBSY	ACCOLADE
5 BOB	ELECTRONIC ARTS
6 SUPER MARIO WORLD	NINTENDO
7 LOST VIKINGS	INTERPLAY
8 ROBOPOL 3	OCEAN
9 JURASSIC PARK	OCEAN
10 ALIEN 3	ACCLAIM

Rozdělení her do kategorií

Vážení čtenáři, Jistě si pamatujete, jak jsme v minulém čísle vysvětlovali naše tabulky hodnocení a jejich funkce. Pokud ne, tady je rekapitulace. Naše SCORE se vyvíjí a roste, a tak i tabulky zaznamenaly drobné změny. Tak drobné, že se na ně musíme podívat. Teď vypadají takto:

score	50%
Název hry:	THE GAME
Výrobce:	GAMESOFT
Žánr:	FANTASY
Styl:	DUNGEON
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	45%
Grafika:	30%
Zvuk:	85%

Žánr:
FANTASY/POHÁDKA
SCI-FI
VÁLEČNÁ
ZPRACOVÁNÍ FILMU
HOROR
HISTORICKÁ
PRAVDIVÉ PŘÍBĚHY
WESTERN
SPORT

Příklad hry:
SIMON THE SORCERER
PRIVATEER
CAMPAIGN
INDIANA JONES 3
DYLAN DOG
UGH!
MONKEY ISLAND 2
SHOOT OUT
POOL

Styl:
DUNGEON
SIMULÁTOR
BOJOVÁ
STŘÍLEČKA
LOGICKÁ
STRATEGIE
ADVENTURE
AKČNÍ

Příklad hry:
EYE OF THE BEHOLDER
F-29 RETALIATOR
LIONHEART
TURRICAN 2
LOGICAL
DUNE II
REX NEBULAR
OVERDRIVE, SENSIBLE SOCCER

Nemějte strach, že je naše dělení kompletní. V našem úkolu hledání dokonalosti se určitě pokusíme vymyslet ještě dokonalejší kategorie. Promiňte nám to, děláme to pro vás.

Položka „Počítač“, znamená, jaký počítač byl zdrojem autorovy inspirace pro text (recenzi či návod). Položka obtížnosti her se rozroste také o další možnost, která je naprosto zřejmá a pochopitelná. Stupnice obtížnosti bude takováto:

Obtížnost: Dětsky snadná, Jednoduchá, Střední, Pro pokročilé, Nehratelná, Volitelná.

Zásadní změna je ale v celkovém hodnocení her. V našem tvůrčím odhodlání při zrodu SCORE jsme se domnívali, že aritmetické průměry jednotlivých položek budou tím nejlepším řešením. Mýlili jsme se! Ještě je ale čas to napravit. Abychom byli přesní, stále trvá hodnocení jednotlivých atributů hry: ORIGINALITA, ATMOSFÉRA, GRAFIKA, ZVUKY. Výsledné SCORE však už není přesným aritmetickým průměrem těchto položek. Proč? To je snadné. V zájmu objektivitě hodnotíme jednotlivé atributy nezávisle a nezávisle. To znamená, že když hra nemá dobré ZVUKY, nedostane dost procent za ZVUKY a tím se sníží její SCORE. Kdo ale může s jistotou tvrdit, že hra musí mít dobré ZVUKY, aby byla kvalitní. Výsledné SCORE je výsledným pohledem na hru jako celek a ne na její ZVUKY či cokoli. Abychom předešli neobjektivnímu „nadržování“ (situaci, kdy bychom museli zvyšovat ostatní atributy tak, aby hra obdržela kýžené SCORE), zrušili jsme aritmetický průměr jednotlivých položek a od tohoto čísla SCORE bude výsledné procento hry vždy ukazatelem kvality hry jako takové. Uf. A je to venku.

Pokud si myslíte, že jsou naše tabulky definitivní, nenechte se mýlit.
Vaše Redakce



Stejně jako v prvním, i ve druhém Score věnujeme tyto úvodní čtyři strany novinkám na softwarovém trhu. Jak jsem již upozornil minule, projekty, které jsou novinkami v momentě, kdy tento článek píšu již nemusí být tak horké, až Score vyjde. U tohoto čísla by však rozdíl neměl být již tak markantní jako u Score prvního, od čísla následujícího by se měl časový odstup zmenšit přibližně na tři týdny. Snažíme o maximální aktuálnost informací přinášených v této rubrice tím, že tyto stránky odevzdáváme až na konec a snažíme se je napěchovat vším, co dorazí až na poslední chvíli.

Začneme tím nejzajímavějším - copak tvoří Bullfrog? Po odvážném Syndikátu a jeho nyní vycházejícím datadisku se autoři přiklonili k mírumilovnému simulátoru zábavního parku. Hra se bude jmenovat THEME PARK a vaším úkolem bude bavit spousty návštěvníků rozličnými atrakcemi. Na vymezeném území můžete stavět horské dráhy, strašidelné domy, centrifugy, stánky s párky a pivem, atd. Jakmile se vaši návštěvníci (opět vidění shora božím



● SIMCITY 2000

okem) začnou nudit, usínat na cestíčkách či ze zoufalství páchat sebevraždy, klesají zisky, úroveň lunaparku se snižuje směrem k parku Julia Fučíka. Nejedná se tedy o klasický Bullfrog, ale simulaci podobnou spíše Simcity, která však zůstává snadně ovladatelná.

Ve Francii zůstaneme ještě v souvislosti s Delphine Software (Another World, Flashback, Future Wars). Po menší pauze se nás trochu nečekaně připravují ohromit kosmickou řežbou IN EXTREMIS. Hra je zpracována stále populárnějším 3D pohledem typu Wolfenstein, avšak jedná se o osobitě SCI-FI s trochu stísněnou a drastickou atmosférou.

Mimo předělávání svých starších her (např. RAILROAD TYCOON) do nové grafiky se Microprose věnují i hrám novým. Jsou to F-18 FLEET DEFENDER, Starlord, SUBWAR 2050 (vychází v těchto dnech), BloodNet a Dragonsphere. STARLORD se řadí k vesmírným simulačně strategickým hrám typu Elite a Wing Commander. Subwar 2050 bude, jak napovídají obrázky, dalším přírůstkem do rodiny ponorkových simulátorů.

Dracula vs. Neuromancer. Tak by se zkráceně dala popsat nová cyberpunková adventure BLOODNET. Záhadný upír Van Helsing, virtuální realita a New York budoucnosti propletený sítí hackerských gangů. Horrorová sci-fi story vás poučí mimo jiné o implantátech vhodných do vašeho mozku, o kovových končetinách (levou rukou mačkám železo a v pravé držím mýdlovou bublinu) a o ztrátě ega ve zvláštní části počítačové reality zvané Cyberspace. Tato hra bude recenzována v příštím Score, takže se těšte! Trochu umírněnější příběh bude mít pohádková adventure DRAGONSPHERE. Všem milovníkům simulátorů oznamujeme, že na trh se vrací velmi nadějná skupina programátorů DID, kteří v produkci firmy Ocean vyrobili takové hity jako jsou Epic, Robocop III, či legendární F29 Retaliator. Jejich nové projekty TFX a INFERNO jsou vytvořeny novou grafickou technologií, díky níž se prostředí hry stává skutečnější. Tactical Fighter Experiment (TFX) je simulátor moderní stíhačky kombinující propracovanost Falcona 3.0 a úžasnou grafiku Strike Commandera. Stane se TFX dlouho očekávaným simulátorem všech dob? Inferno je v podstatě volným pokračováním vesmírného simulátoru Epic.

Coctel Vision známý svým originálním pohledem na věc (Inca, Ween, Gobliins) konečně přichází s pokračováním Gobliinů a Inky. Měli jsme možnost vidět obě demoverze pro tisk a nemáme slov. Jsou úžasné! GOBLIINS III se blíží spíše dílu prvnímu, jak jsme psali v minulém Score. Teprve nyní však víme, že kvalitou své předchůdce zdaleka předčí. Pokud se někomu líbily první dva díly, doporučujeme



● ALONE IN THE DARK II



● POLICE QUEST IV



● BLOODNET



● GOBLINS 3



● DRAGON SPHERE



● SUBWAR 2000

dovolenou v práci (či omluvenku podepsanou kýmkoliv). Co se INKY II týče, jeho filmová grafika, tolik obdivovaná v prvním dílu, je zde vylepšena do krajnosti. Podivná, až fantasmagorická atmosféra hry zaručuje nevšední zážitek.

Plodná začala být také Sierra On-Line. I když se Al Lowe nechal slyšet, že s Larrym již nechce mít nic společného, vychází LARRY VI a to hned na CD i na disketách. CD verze se chlubit SVGA grafikou, verze na disketách je pouze ve VGA. Co se příběhu týče, postarší Larry posluhuje krásným ženám, aby se jim zalíbil, takže nic nového pod sluncem. Grafika zůstává stejně paranoidní jako v dílu pátém, což nám připadne jako neštěstí, ale budiž. Viděli jsme také POLICE QUEST IV a názory se různí, převládá však zděšení přecházející v naprostý zmatek, co se to děje na monitoru. Bez komentáře. O QUEST FOR GLORY IV bohužel nemáme žádné další informace. I když měl již dávno vyjít, stále ticho po pěšině. Naopak jsme se dozvěděli o jiném projektu s názvem OUTPOST, který je jakýmsi vesmírným Simcity v neuvěřitelné SVGA grafice.

Outpost se připravuje pouze pro CD ROM, byl by asi na 500 disket! To nejlepší jsme si nechali na konec: Sierra se pokusila založit novou sérii, tentokrát však půjde o horror s názvem GABRIEL KNIGHT. Její první díl nazvaný příznačně Sins of the Fathers (Hříchy otců) se zabývá kultem Voodoo. Příběh je často prokládán animovanými komiksovými scénami ve stylu nezapomenutelné amigácké sagy Dylan Dog od firmy Simulmondo. Autoři si nebrali servítky, jde o horror toho nejhrubšího ražení, který neopomíjí ani řezání mrtvol, vyvolávání démonů, přinášení obětí a nevyhýbá se ani kritice katolicismu. Divíte se také? Jen se divte a připravte se na něco mimořádného.

Dynamix - stále ještě Part of the Sierra Family - se chystá rozšířit svou sérii leteckých simulátorů Great War Planes (Red Baron, Aces of the Pacific, Aces over Europe) hrou ACES OVER KOREA. Vydání hry ACES OF THE DEEP, která se má stát ultimátní simulací ponorek, se posunulo na počátek roku 1994.

Ptát se, jestli si pamatujete na legendární Sim City, by bylo jisté zbytečné, pro některé fanatiky až pobuřující. Autoři Sim City Maxis donedávna plodili průměrné simulace na stále stejné téma: Sim Farm, Sim Ant, Sim Life, apod. Tyto více méně komerční pokusy se neseťkaly s valným úspěchem. Lepší osud zřejmě čeká jejich novou superpařbu SIMCITY 2000. Zhasnete-li si večer lampičku a maličko zapřemýšlíte, dojde vám, že projekt bude asi souviset se Sim City I. Je to totiž jeho pokračování a vypadá slušně. Pravda, viděli jsme zatím jen obrázky, ale podle SVGA grafiky soudíme, že půjde o další probdělé noci u počítače. Svým fanouškům nadělí Maxis toto pokračování pod stromček, k příležitosti svátku narození jistého Ježíše Krista. V Sim City 2000 nepůjde pouze o stavbu města a jeho základního příslušenství, ale budete se zabývat také politikou, školstvím, lodní a leteckou dopravou, časem postavíte dokonce věznice a visuté dráhy.

V době uzávěrky tohoto čísla vydává Virgin velké množství akčních her: MORTAL KOMBAT (Amiga, PC), COOL SPOT (Amiga), TERMINATOR 2 (Amiga, PC) a CANNON FODDER (Amiga). Za zmínku stojí Terminator 2, jehož staršího bratra vydal před rokem Ocean se stejným názvem. Nyní Virgin přináší na trh konverzi Terminátora z herních automatů. Na trh sním konečně přijde dlouho očekávaná akce Apocalypse od tvůrců First Samuraje. Tato hra se již od samého začátku potýkala se spoustou nepředvídaných problémů. Původní distributor Mirrorsoft nečekaně „zesnul“ a další zájemci byli odrazeni proválečnou tematikou. Náplní hry není nic jiného, než poletování vrtulníkem v kouři a ohni vietnamského pekla. Více než milión vystřelených nábojů zaručen... Virgin též budou distribuovat

novou adventure od Revolution Software (Lure of the Temptress) nazvanou BENEATH A STEEL SKY (Pod ocelovou oblohou). Jedná se o komiksově laděnou sci-fi z obrovitého města budoucnosti, které v kůži malého človíčka Fosteru musíte dobýt a pochopit jeho infrastrukturu počítačových sítí a složité loutkové politiky.

KYRANDIA II, The Hand of Fate je novým projektem z dílny Westwood Studios (Dune II, Lands of Lore). Hrdinkou příběhu je, na rozdíl od dílu prvního, žena. Přináší doposud neznámé starosti jako převlékání a ženskou tvrdohlavost. I když jsme nad grafikou dílu prvního kroutili nevěřičně hlavou, Westwood ukazuje, že hranice naprosté dokonalosti jsou dále, než jsme původně mysleli. Podívejte se a posuďte sami. V blahé paměti ještě zůstává noční můra pařanů, dlouho nepokořená adventura KGB z dílny autorů Cultu a Duny I, CRYO design. Nyní se tato hra konečně dočkává zpracování pod názvem CONSPIRACY i na CD-ROM. Úlohu kapitána Maksima Rukova, příslušníka zvláštní pobočky KGB, departamentu P (Perestroika), hraje americký herec Donald Sutherland!

Autoři Wolfenstein ID Software stále ještě pracují na DOOMu, který vypadá jako Ultima Underworld II zpracovaná do šílené střílečky. I přesto, že předběžné verze hry vypadají skvěle, nechal se ID soft slyšet, že pustí Doom do světa jako shareware! Nemůžeme tomu uvěřit, za pět liber celá hra, kdyby to takhle dělala každá softwarová firma, neexistovalo by počítačové pirátství.

Po poměrně hratelné hře Terminator 2029 a jejím již méně kvalitním pokračování Terminator Rampage (recenze v tomto čísle) přichází na trh mladá softwarová firma Bethesda s dvojicí nadějně vypadajících projektů. Jsou to Elder Scrolls - Kapitola I: Arena a Delta V. ARENA (první díl připravované série) bude více než dobře zpracovaným 3-D dungeonem. Možnost tvorby vlastních kouzel a neuvěřitelné množství detailů slibuje mnoho hodin zábavy pro všechny milovníky zatuchlých katakomb. Je však otázkou, dosáhne-li hra větší kvality než dosud nepřekonaná Ultima Underworld II. DELTA V je dalším přírůstkem do rodiny vesmírných akčních simulátorů. Kyberpunková story a dynamická 3-D grafika je ohromující i v tiskové demoverzi. Nedávno jsme pařili Gateway II a už Legend dodělali hru další. Jedná se o klasickou adventuru typu Monkey Island, která už, bohužel, není zpracována známým legendovským způsobem (jako byly Gateway I a II, Spellcasting 101 - 301 nebo Eric the Unready). Nová hra se jmenuje COMPANIONS OF XANTH a vysílá vás coby počítačové pařany do

fantasy země plné kouzel a podobných ptákovin, které už známe nazpaměť. Zajímavé je, že zároveň s hrou půjde na trh také dodatečné balení prodejné od 18ti let, které po přinstalování k původnímu Xanthu dodá hře sexuální kontext.

Kromě Spielbergem navržené adventury THE DIG připravují Lucas Arts majitelům skvělé hry X-Wing pod stromeček další datadisk - B-WING. O co půjde jistě není třeba vysvětlovat. Kompaktní variace na Hvězdné války bude mít název REBEL ASSAULT (PC CD-ROM). Digitalizované sekvence z filmu, CD hudba a zvuky, předpočítaná grafika...



● DUNGEON HACK



● TFX



● INKA II

Francouzští Infogrames poslali do světa slibné pokračování slavného Alone in the Dark. Díl druhý nazvaný SANTA CLAWS IN THE CITY vypadá graficky skvěle, avšak trochu nelibé vektorové postavičky zůstávají. Podle shlédnutého dema jsou nejsilnější stránkou hry hlavně zvuky a hudba. Detektiv z dílu prvního se vydává do usedlosti zvané Hell's Kitchen, aby vyhladil hordu živých mrtvol. Mrtvoly jsou vlastně zesnulou posádkou legendárního Bludného Holanďana, okolo něhož se také celý příběh točí. Příznivci minulého dílu, jásat...ted!

Variaci na Warlords II ve stejně jemné grafice a na stejně obsáhlém strategickém poli připravuje Mindcraft. Viděli jsme zatím pouze několik obrázků z tohoto projektu nazvaného DOMINION a jsme zatím zdrženliví, jelikož hezky může vypadat ledasjaká strategie podřadného formátu. Nejdůležitější je samozřejmě hratelnost.



● KYRANDIA II



● THEME PARK

● STARLON 2

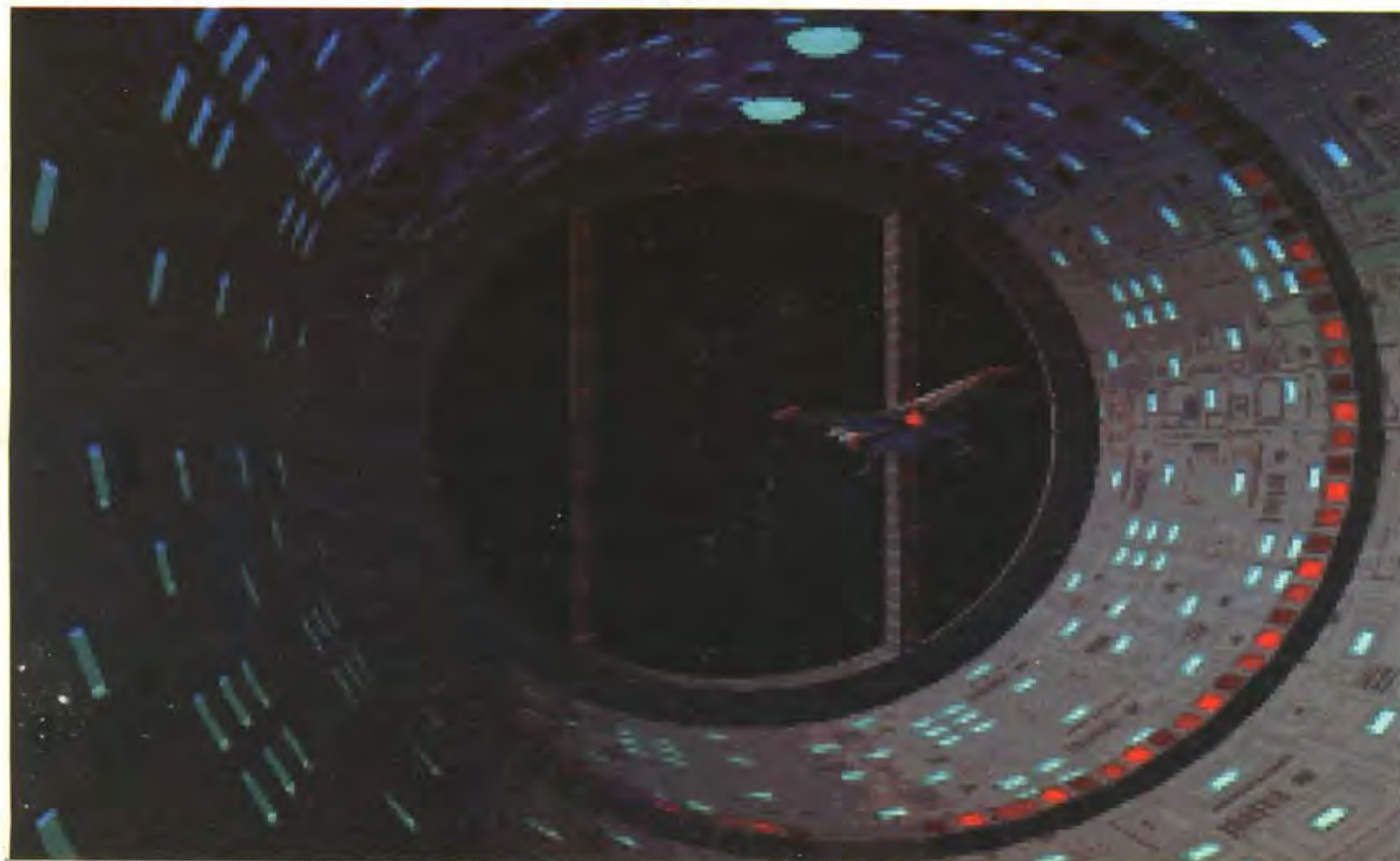
Staří „dungeonáři“ Strategic Simulations Inc. (SSI) se snaží protáhnout svou ságu Forgotten Realms (trilogie Eye of the Beholder do ní též spadá) snad do nekonečna. Doufejme, že nový přírůstek do tohoto kolosálního eposu bude již poslední. Hra má název DUNGEON HACK.

Po vynikajícím Strongholdu tvoří SSI další fantasy strategii - FANTASY EMPIRES. O této hře zatím nevíme nic bližšího. Ve stádiu dokončovacích kosmetických prací se nachází slibně vypadající RAVENLOFT. Půjde o klasický plynule scrollující dungeon (s grafikou ve vyšším rozlišení!) s upířskou tematikou. Na této hře se podepsali tvůrci Veil of Darkness - Event Horizon. Poslední věcí, o které SSI dala vědět je připravovaný datadisk k poněkud netradičnímu Dark Sunu (recenze ve Score 1). Bude nést název GREAT ISLES.

Tvůrci Comanche Maximum Overkill, známí Novalogic, pracují na novém datadisku (v pořadí druhém) pro tento totální simulátor helikoptéry. Svého revolučního grafického systému Voxel Technology se také rozhodli využít ve hře ARMORED FIST (simulace tanků). Stejně jako LucasArts, i Novalogic připravují velmi lákavý CD bonbónek: WOLF PACK. Od tohoto ponorkového simulátoru (nacistický U-boot za druhé světové války) jsme měli možnost vidět sice jen úvodní intro, ale i to způsobilo v naší redakci velký rozruch.

Jak vidíte, opravdu se s novými hrami protrhl pytel, prostě vánoční shon. I když by se zdálo, že o většině projektů mluvíme v příliš dobrém světle, není to tak jednoznačné. Každá firma poskytuje demoverze svých her v nejlepším stavu a stejně jako filmoví producenti, pečují ukázky těmi nejlepšími šoty z budoucí hry. Proto naoko všechno vypadá super, ale celou pravdu se dozvíme až v okamžiku, kdy hra opravdu vyjde. Na druhou stranu si myslíme, že je lepší o novinkách mluvit spíše nadšeně, nežli je shazovat ještě dříve, nežli půjdou na trh. To by nebylo fér.

ANDREW + LUKE



Elite 21 frontier

SECTOR -2, 0
ARCTURUS
SYSTEM
RICHARDS
ROCK
FORT
HARRISON
12-JUL-3204
10:38:26



„Diky za svezení, peníze vám pošleme na účet“
„Cože? 250 tun Luxusního zboží až ze Země? Beru všechno!!!“
„Jako obvykle? Ale jistěže si vaši loď pamatuji, jen jsem se chtěl ujistit - takže zase 200 tun vodíku. Ať vám slouží...“
„Máme tady pro vás jeden delikátní úkol: potřebujeme zlikvidovat prezidenta jedné obchodní společnosti v systému Altair, který...Cože, že tam neletíte? Aha, škoda, slyšeli jsme o vás a vaši loď spoustu zpráv a mysleli jsme...no nic, tak příště...“
„Vítáme vás v našem obchodě, ale, ale, kolik chudáků jste zase tenhle týden poslal do pekla...ne ne, omlouvám se, schovejte, proboga, ten laser, zásoby samozřejmě doplníme - jako vždy osm řízených střel NN500. Šťastnou cestu.“
A co vy tady děláte? Aha, že vy nic neprodáváte ani nekupujete? Cože? Že jste jenom čtenáři časopisu? A co to teda chcete?

Á...no dobře, mám teď vlastně chvíli času, než mi doplní zásoby paliva - 200 tun je 200 tun - a tak, jestli chcete, vám řeknu něco o sobě a jak jsem se sem vlastně dostal. Dovolte, abych se představil, jsem Major ICE, kapitán lodi Panther Clipper, číslo PX-045 - k vašim službám. Tuhle loď mám teprve několik dní, a tak zrovna zkouším, co dovede. Chcete se podívat dovnitř? Tady jsou obytné prostory. Právě jsem přivezl skupinu turistů ze systému Ross 154. Vzal bych jich víc i z jiných soustav, ale mám jen deset kabin pro cestující, protože jsem si nechal zamontovat tenhle 900 tunový Plasmový akcelerační - nejničivější zbraň ve známém vesmíru - a nezbylo mi už moc místa. Kromě toho tady mám dvacet generátorů silového pole, chlazení zbraní, protiraketovou obranu, automatického pilota, scanner, systém automatické údržby, hyperprostorový analyzátor a hromadu dalších užitečných strojů, které mi ale zabírají v lodi místo. Tady - vidíte - zrovna mi namontovali těch osm NN500 raket, ale já je vlastně používám jen ze zvyku. S Plasmovým akceleračním vpředu, 100 MW lasery na horní a spodní dělové věži už ani samonaváděcí rakety nepotřebuji. A, nazdar Tracy. To člen mojí posádky, asi se jde zase někam zpít do němoty. Samozřejmě. Mezi námi - celá posádka je

sebranka těch nejhorších dobrodruhů ze všech koutů vesmíru. Tracy je zrovna z Marsu, ale třeba tady Val Chekov žil donedávna v systému Fomalhaut - ale je tady i hromada dalších. Víte - obsluha těchto lodí není nic jednoduchého - je nás tady na to dvanáct. O mě nejde, ale těch jedenáct bastardů musím platit každý týden. Hrůza, o co si dneska ti námořníci řeknou - ti nejlepší až 20 kreditů týdně!!! Je pravda, že když loď havaruje, do únikové kapsle se vejdu jen já, ale zatím jsem ještě nehavaroval. Nechci rozbít tak krásnou loď. Teď jsem se dal na relativně bezpečné obchodování a přepravu cestujících po planetách Federace, ale brzy toho nechám a vrátím se do služeb Federální armády. Mají mě tam totiž rádi, protože mám slušnou loď a vysoké zařazení v Elite stupnici, a tak mi svěřují i nebezpečnější a lépe placené úkoly. I když s takovou lodí o peníze moc nejde. Dělán to vlastně už jen pro zábavu a služební postup...
Možná si myslíte, že je to s takovým vybavením a zkušeností snadné a jedno-

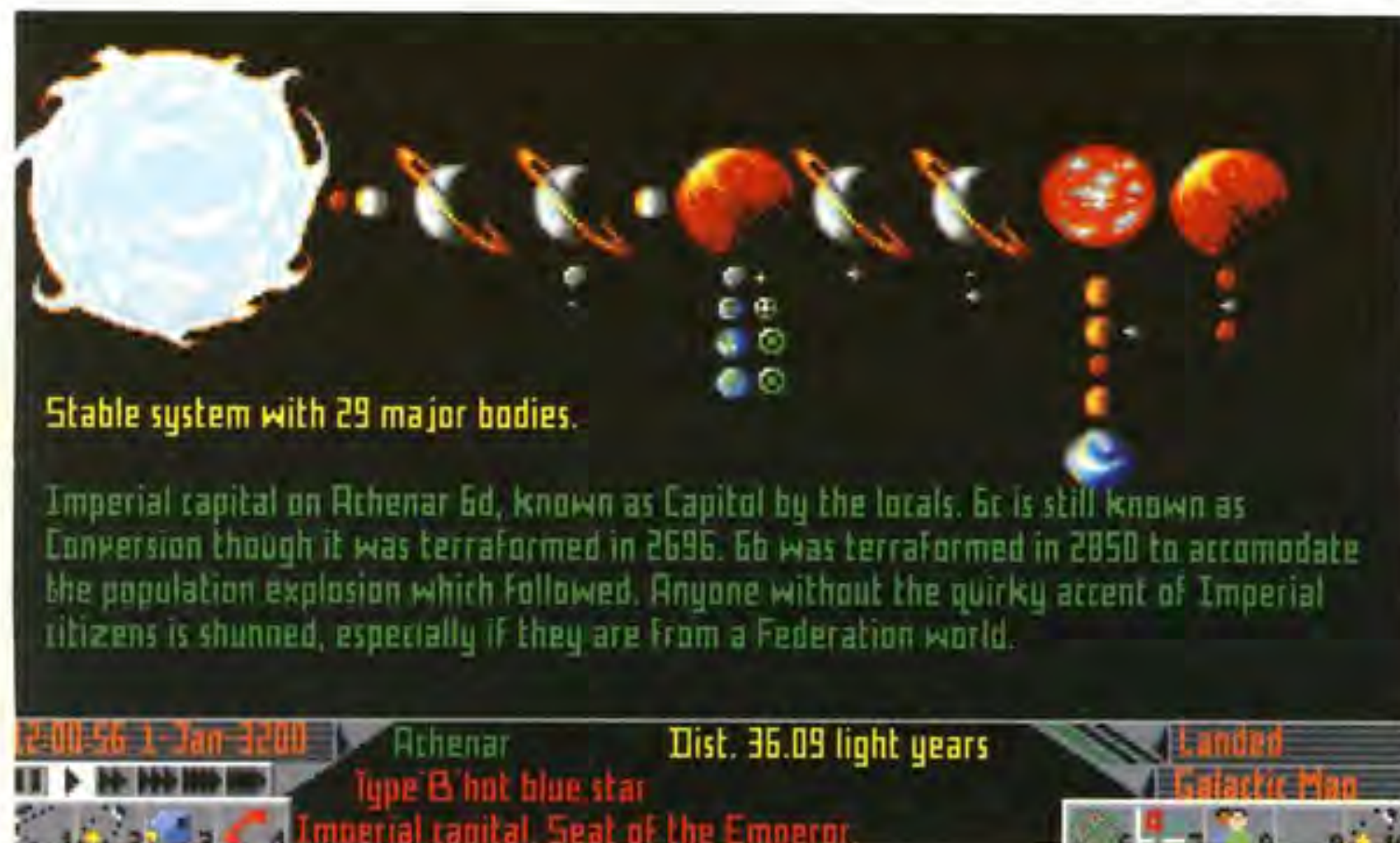


duché - být obchodníkem v téhle zaplivané Galaxii, ale nenechte se mýlit. Nebyl jsem ale na tom vždycky tak dobře jako dnes. Bývalo to horší. Mnohem horší...

SECTOR -1,0
ROSS 154 SYSTEM
MERLIN
SIROCCO STATION
1-JAN-3200
08:48:23
Když jsem se jednoho rána

Zpočátku jsem se živil jako kurýr různých zákazníků, takže jsem vozil nejrůznější balíčky po sousedních systémech. S trochou peněz jsem potom procestoval hromadu planet, zjistil ceny zboží a obchodoval, obchodoval a obchodoval. Vzpomínám si, jak jsem jednou ve vidině rychlého zisku vletěl do systému, který nepatřil pod správu Federace. Phe! Kdyby mi nezbylo palivo na únik hyperprostorem, tenhle příběh by vám vyprávěl kus škvaru. Časem jsem ale našel poměrně stabilní a bezpečnou obchodní cestu mezi dvěma systémy - kterou vám pochopitelně neprozradím, protože ji pou-

svoje pevné místo, o každém, i tom nejmenším měsíci té nejvzdálenější sluneční soustavy jsou tady přesné informace (tepota povrchu, poloměr oběhu, hmota...) a tato tělesa se skutečně pohybují. Nejen že si Galaxii můžeme prohlížet na bezvadné 3D hvězdné mapě, studovat soustavy jednotlivých hvězd, číst statistické informace o obyvatelstvu, vývozu a dovozu zboží, ale to všechno také můžeme sledovat přímo z kabiny lodi, ve které se právě pohybujeme. Studování jedné sluneční soustavy můžeme věnovat hodiny, ale pro obchod je lepší nastavit autopilota, který nás dove-



probudil a snažil se vzpomenout si na druh alkoholu, který u mě vyvolal tak příšernou kocovinu, vzpomněl jsem si na svého dědečka - Peter Jameson se jmenoval - který měsíc předtím zahynul v troskách svoji lodi. Ten starý pirát a zloděj mi odkázal ubohých sto kreditů a Stíhačku Eagle. Opravdu štědré. Phe! Nevěděl jsem, co mám dělat. Do té doby jsem byl planetární krysa, nevytáhl jsem paty z rodného Merlinu (samozřejmě kromě pravidelných cest na Barnardovu Hvězdu do renomovaných nočních podniků) a teď mě potkalo tohle. Já že jsem se měl stát dobrodruhem, pirátem, galaktickým obchodníkem a možná i vojáčkem? Já? Nakonec jsem si ale řekl, že trocha vzrušení mi neuškodí a že si možná vydělám i nějaké ty kredity. Představa peněz mě natolik zaujala, že jsem si ve stanici Sirocco vyzvedl zděděnou stíhačku, natankoval palivo a vydal se na dlouhou a strastiplnou cestu. Kdo tady chce něco získat, musí se umět pěkně otáčet.

živám dodnes - kde se na tuně zboží dá vydělat až 200 kreditů bez nebezpečí přepadení piráty. Tak jsem si po čase koupil větší loď a mohl jsem vozit více zboží, vydělat více peněz. Přišel jsem také na geniální způsob jak vydělat hromadu peněz velice rychle a bez práce. Stačí koupit... a promiňte, moje loď je připravena ke startu a já už nemám moc času. Vidíte - mám tady kontrakt na likvidaci Prezidenta Důlní společnosti v systému Tiafa a nechci svoje zákazníky zklamat. Tak se mějte krásně a zase někdy nashledanou...

Tak tohle je FRONTIER. Dlouho očekávané pokračování slavné hry ELITE. FRONTIER nám v redakci všem vyrazil dech a bezkonkurenčně se stal hrou měsíce. Hra má tolik kladů, že je všechny vyjmenovat ani nelze, ale přesto se pokusím nastínit jen některé z nich. Když jsem hrál - jako asi většina žijících pařanů - hru ELITE, která vznikla v roce 1985, říkal jsem si, jak by bylo báječné, kdyby se na planetách, které byly na osmibitech znázorněny jako kružnice, dalo přistávat. FRONTIER nejen že umožňuje na planetách přistávat, ale lze přistávat i na jejich oběžnicích, kosmických základnách a hvězdných městech. FRONTIER již není zasazen do imaginárního vesmíru, ale do existující Galaxie, naší Galaxie v roce 3200. Všechna kosmická tělesa této Galaxie tady jsou - hvězdy, planety, měsíce, mlhoviny atd. Tyhle objekty tady kromě toho mají

kamkoli během několika sekund. A co můžeme v tomhle realistickém světě vlastně dělat? Všechno. Obchodovat a využívat rozdílu cen v jednotlivých systémech. Plnit úkoly zákazníků od převozu balíčků

přes poskytování informací o ztracených lidech, dopravy cestujících až po obchod na černém trhu a likvidaci nepohodlných osob. Galaxie je ovládána dvěma systémy - starší Federací a novějším Impériem, mezi kterými vládne stará rivalita - můžeme vstoupit do vojenské služby u jednoho ze soupeřů a bojovat proti druhému. Můžeme se věnovat těžbě nerostů na asteroidech, ale můžeme také založit vlastní důlní stanice na planetách a měsících. Můžeme přepadat lodě ostatních obchodníků, můžeme létat jen pro zábavu, objevovat nové systémy a nakupovat lepší a lepší lodě. FRONTIER nejen že překročil všechny hranice, ale také nám žádné hranice neklade - dělej co chceš, ale nenech se při tom zabít. Pokud jde o zpracování, posuďte sami z obrázků. FRONTIER je důkazem, že vektorová grafika ještě neřekla svoje poslední slovo, a důkazem, že David Braben je génius. Vykreslení jednotlivých lodí je dokonalé. Dokonce při přikoupení nového zařízení - raket, scanneru, hyperprostorového analyzátoru atd. - se toto zařízení na lodi objeví i v jejím 3D zpracování. Planety a kosmická tělesa jsou vybavena takovou mírou detailu (na rychlejších PC s detaily na nejvyšší úrovni), že kulení očí není dostatečnou odpovědí. Souboje jsou perfektní a neuvěřitelně realistické. Při pohybu lodí se počítá i se setrvačností těles, a tak otočení těžší lodi trvá mnohem déle než u lodí menší a obratnější. Milým detailem jsou i tváře na

jednotlivých základnách, které jsou vytvářeny kombinováním rozličných rysů - ani dvě z těchto tváří nejsou stejné! Všichni členové redakce (plus pár dalších, na které zbyly peníze) se jednomyslně usnuli, že FRONTIER je nejlepším kosmickým simulátorem všech dob. Rozsáhlý, detailní, realistický, perfektně zpracovaný, dynamický, zábavný, zajímavý a poučný. Opévaný Privateer se může jít zahrabat! A nakonec ještě jedna poznámka. Ta rozsáhlá a neuvěřitelně propracovaná hra FRONTIER, na jejíž dohrání budete potřebovat nejméně půl roku a hodně jídla zabírá necelé 2MB!

ICE

score	90%
Název hry:	FRONTIER
Výrobce:	D.Braben/KONAMI
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Simulátor
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	95%
Grafika:	70%
Zvuk:	60%



1



2



3

SAM & MAX

Sam je detektiv ze staré drsné školy. Neodmyslitelně k němu patří klobouk, hnědý oblek a pružovaná kravata. Kromě toho je Sam pes. Na druhou stranu Max je králik bez šatů, bez druhotných (i prvotních) pohlavních znaků a s křivou hubou. Oba pracují u „policie na volné noze“ („Freelance Police“) a mají velmi svérázný smysl pro humor (Max: „Nebýt bezstarostné nevinnosti tohoto lunaparku, zpřelámal bych mu česky.“) SAM & MAX HIT THE ROAD („Sam a Max na cestách“) je nejnovější textovka firmy Lucasarts (ale dá se takovými hrát ještě říkat „textovky“?). Jakmile se na ní podíváte, překvapí vás, že LucasArts svůj herní systém „Scumm“ radikálně změnil k obrazu Sierry. Žádná slovesa „Open, Get, Push“ v dolní části obrazovky. Můžete pouze chodit, prozkoumávat, brát, mluvit a používat předměty, kteréžto činnosti volíte klikáním pravým tlačítkem myši (čímž se myšová šipka mění na oko, pus, ruku atd.). Jediným výrazným vylepšením oproti systému Sierry je to, že například při prozkoumávání

předmětů se při pohybování myši po obrazovce oko otevře pouze na místech, kde je něco, co se dá prozkoumat. A stejně to funguje u ostatních činností, takže spolehlivě víte, co můžete používat, na koho můžete mluvit, atd. Vzhledem k tomu, že grafika zabírá celou obrazovku, musíte předměty, které máte u sebe prohlížet (a používat) tím, že kliknete na krabici v levém rohu, čímž ji zvětšíte tak, že zabírá asi 90% obrazovky a uvidíte v ní předměty, které u sebe máte. Trochu nešťastné je podle mě to, že i když se koukáte do své bedny, hra běží dál a může vám tak uniknout nějaká důležitá událost. Grafika je vynikající. Stejně jako v předchozí hře DAY OF THE TENTACLE není realistická, ale comicsově „křivá“ a zkarikovaná, aniž by vypadala kýčovitě. Animace jsou také dokonalé - lepší než lecjaká digitalizovaná sekvence v CD ROMkové hře. Je vidět, že Lucasarts zaměstnává profesionální animátory. Příjemným překvapením je hudba, která podporuje i čtyřoperátorovou syntézu (Soundblaster Pro) a General Midi. Jejím autorem se podařilo vyždímat z chudáka Soundblastera celkem ucházející napodobeninu saxofonu, takže má hra správnou jazzovou atmosféru. Digitální zvukové efekty také nemají vadu na kráse. Jenom mám dojem, že jsem některé z nich slyšel v přesně stejné podobě už v DAY OF THE TENTACLE. Teď ale ta nejdůležitější věc: Jak je tahle hra zábavná? Obávám se, že odpověď závisí na tom, jak umíte anglicky. Spousta vtipů a narážek je totiž slovních a co víc,



4



5



6



7

Zapomeňte na Phila Marlowa, zapomeňte na Jamese Bonda, zapomeňte na majora Zemana... jsou tu Sam a Max!

score 83%

Název hry:	SAM & MAX HIT THE ROAD
Výrobce:	LUCASARTS
Žánr:	Pravdivé příběhy
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	85%
Grafika:	90%
Zvuk:	90%

bez znalosti nepříliš běžných slov jako „twine“, „stiltwalker“, „vortex“ nebo „%\$&#!“ můžete jen těžko dosáhnout valných úspěchů. Totéž, koneckonců, platí ve větší či menší míře u všech anglických textovek, ale k „Samovi a Maxovi“ mám dvě závažné výhrady: Za prvé: Některé objekty nejsou přesně ohraničené. Příklad: Kolo auta už k autu nepatří, ale prostor dva centimetry nad jeho střechou k autu patří. Tohle je velice nepříjemné, jestliže je několik objektů blízko u sebe. Například hned v první místnosti jsem se snažil přehrát si telefonní záznamník a teprve po několika marných pokusech jsem si všiml, že celou dobu nemanipuluji se záznamníkem, ale s telefonem, který stál těsně nad ním. Může vám to připadat jako maličkost, ale já jsem u předchozích her oceňoval to, že byl Lucasarts v tomto ohledu vždycky precizní. Za druhé: Autoři si nedělají příliš starosti s logikou. Co říkáte třeba tomuhle: Vezmete rozbitý podavač golfových míčků, přiděláte na něj useknutou ruku Jesseho Jamese a do ní vložíte magnetickou rybu. Když tenhle netradiční přístroj použijete na velké klubko lana, vytáhnete z něj prsten (teď mě napadá, jsou vlastně prsteny magnetické?). A tak to jde dál. V ostatních hrách firmy Lucasarts občasná nelogičnost i pobavila, ale tentokrát to podle mě autoři přehnali a většinu problémů je nutno řešit tím, že používáte jeden předmět po druhém na všechno možné a pozorujete, jestli to náhodou k něčemu nebude.

Abyste mě nepochopili špatně: „Sam & Max Hit the Road“ je rozhodně nadprůměrně kvalitní hra. Jenom se obávám, že se ve srovnání s předchozími hrami LucasArts se nejedná o krok vpřed, ale spíš o úkok stranou...

FFUKA

- 1 Policisté na volné noze při návštěvě lunaparku. I detektiv si musí užívat.
- 2 Největší klubko motouzu na světě. Ehm.
- 3 Na světě je mnoho podivných věcí. Jako třeba létající kadibud...kabinka veřejných záchodků.
- 4 Setkání se zaníceným rybářem. Pardon, zavlaščeným.
- 5 Některé momenty hry jsou jaksi...posuďte sami.
- 6 Pár slavných mužů.
- 7 Sam uprostřed světa virtuální reality. Vážně!

Shadow Caster



Malé, jednoduché, téměř bez dialogů, bez interakce a bez nápadů, ULTIMA UNDERWORLD II je o tolik lepší, že je SHADOW CASTER opravdu jen stínem

všech charakterů, ale započítávají se pouze aktivní podoby. Pobijete-li tedy různé příšerky rozdílnými vtěleními, zkušenosti se roztrhají mezi jednotlivé formy, což přímo volá po vycvičení právě jedné z nich na lepší úroveň. Paradoxem je, že se v podstatě jedná o jednu jedinou osobu, která asi trpí

rozštěpem osobnosti a měla by navštívit psychiatra. Otázka interakce je prostá - ve hře totiž žádná interakce není! Až na dva malé monology se nebavíte vůbec s nikým, jenom běháte po místnostech a zabijíte vše, co se hýbe. Nedostáváte ani žádné

úkoly, ani tipy, prostě nic, ticho. Pohybujete se světem oblud, které ani neumí mluvit. Srovnání s Ultimou II bije do očí. V obou Ultimách byla spousta postav, se kterými jste smlouvali, uzavírali obchody, plnili jejich úkoly, apod. Jako by toho nebylo dost, v SHADOW CASTERovi téměř chybí logické problémy. Stačí prostě běžet a mávat mečem, občas vsadit kulatý kámen do kulatého výklenku, ale to opravdu jen výjimečně, aby hráč nedostal mozkovou mrtvici z přetížení. Jediné místo ve hře je vážně tuhé: ve druhé ohnivé zóně musíte pomocí trpaslika vypustit mouchu do otvoru ve zdi, aby se odsunula stěna - logika mizí pod bodem mrazu. Nakonec jsem si nechal vážné kixy v programu. Většina potvor, se kterými se potkáte, nejeví sebemenší známky inteligence. Je proto možné pobít odpůrce zatímco jsou zaseklí za rohem, seknou-li se ve dveřích, za keřkem nebo dokonce uvíznou-li v rohu místnosti. Většinu tvrdších protivníků jsem zničil na dálku hvězdici a k mému velkému překvapení se nijak nebránili, prostě se na mě usmívali, dokud nezemřeli. A to je i na mě trochu moc. Nad vodou průměru drží SHADOW CASTERa pouze nádherná grafika a plynulé 3D zpracování. Občas uslyšíte slušné zvuky, to vše jsou však pouhé technické parametry, to ostatní nestojí za řeč. Člověk si naivně myslí, že tupé hry s debilními protivníky, bez interakce a bez logiky máme již za sebou. Bohužel tomu tak není. Softwarové firmy vsázejí na grafiku, hudbu a zvukové jméno autora. SHADOW CASTER vás sám přesvědčí o tom, že nádherné zpracování opravdu není všechno.

ANDREW

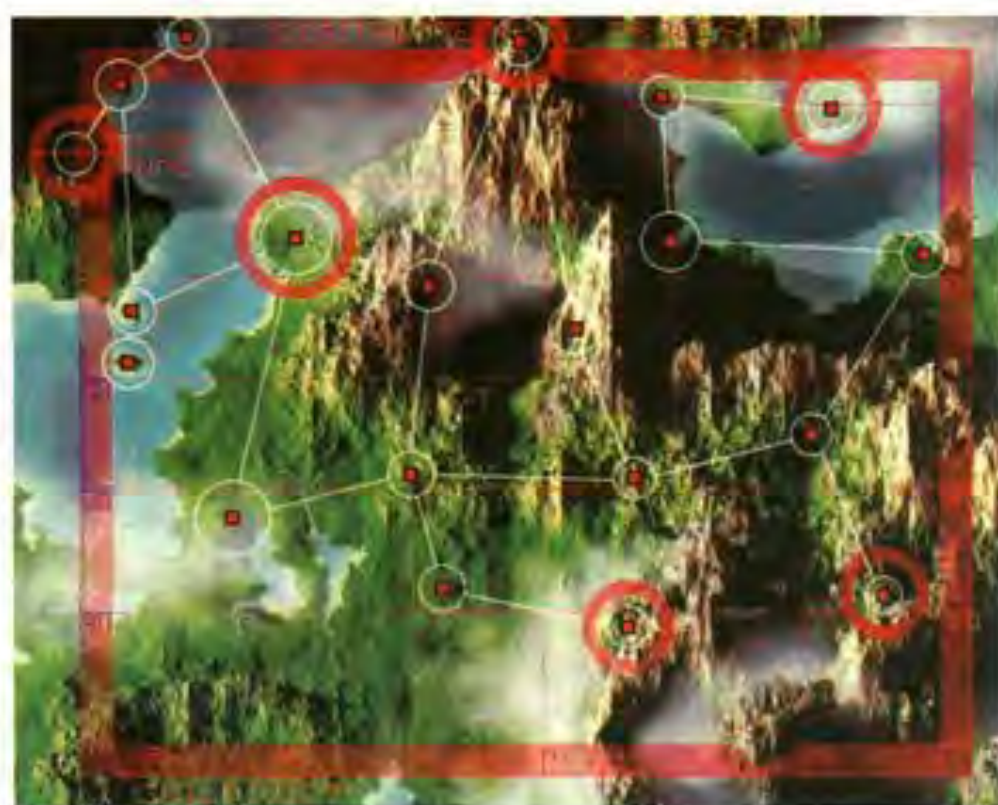
score	74%
Název hry:	SHADOW CASTER
Výrobce:	Eletronic atrs
Žánr:	Fantasy
Styl:	Dungeon
Počítač:	PC
Obtížnost:	Dětsky snadná
Hodnocení:	
Originalita:	65%
Atmosféra:	70%
Grafika:	85%
Zvuk:	80%

RECENZE

Komu z nás by se někdy nehodilo najmout si skupinku zle vyhlížejících tvrdáků, odvážných žen a neporažitelných bojových droidů k odstranění našich problémů. Ať už potřebujeme dohodnout snížení daní na finančním úřadě nebo zničit nějakou podřadnou planetu - je dobré vědět, na koho se obrátit...

Náplní hry HIRED GUNS firmy PSYGNOSIS není z pochopitelných důvodů handrkování se s úředníky na finančním či jiném úřadě, ale právě ta druhá maličkost - zlikvidování planety. Mohli bychom zaplácnout polovinu recenze popisováním příběhu hry, věnovat pozornost jednotlivým rozporuplným osobnostem, řešit jejich morální vztahy k likvidaci planety i jejich vzájemné milostné i jiné vztahy, ale asi to neuděláme. Hra je natolik zajímavá sama o sobě, že příběh opustíme ještě předtím, než do něj vstoupíme a podíváme se na HIRED GUNS jako na kus herního software. Pokud v následujícím textu najdete nějaké superlativy, nelekňte se, není to přehánění, ale střídavý odhad skutečnosti. HIRED GUNS je SUPER (to je první superlativ. První z dlouhé řady). Už úvodní menu s výběrem možností nám navodit vynikající cyberpunkovou atmosféru, že se budeme vstupními volbami zabývat i přesto, že bychom si rádi už konečně zahráli. Když už projdeme těmito předvolbami (neprozradíme o jaké volby jde, protože bychom pokazili napětí), vstoupíme do jednoho z nejlepších dobrodružství na monitorech... HIRED GUNS je hra, kterou bychom označili (a označíme) za sci-fi akční dungeon. Znamená to, že se tady hráč pohybuje po klasických dungeonových čtverečkách v rozlehlých chodbách. Sci-fi a akční proto, že nejde o fantasy, ale o cyberpunkový příběh z budoucnosti, kde se místo luků, mečů a kouzelných hůlek používají pistole, samopaly, miny, kulomety, raketomety, granátomety, plamenomety,

Hired Guns



laserová děla a neutronové kanóny. Místo mithrilových košil a soukených kuten jsou tady elektronické štíty, na doplnění energie slouží kromě jídla i nářadí k opravě robotů... Jestli si pořád myslíte, že to co bylo řečeno nesvědčí o SUPER originalitě, máte pravdu. Když řekneme, že v tomhle 'dungeonu' jsou jako obvykle čtyři postavičky, nepřekvapí to o mnoho více lidí než předtím. Ale co když řekneme, že každá z těchto postav má svoje vlastní okno, ve kterém se pohybuje, to znamená, že na obrazovce jsou najednou pohledy ze čtyř postav. To už je lepší, no ne? No a když dodáme, že každou z těchto postav může ovládat jeden hráč, nemusíme už dodávat skoro nic. Ale my to přesto uděláme. Dungeon pro čtyři hráče je totiž naprostá bomba. HIRED GUNS je perfektní hrou i pro jednoho - v 'hlavní' hře je k dispozici mapa s 19 rozsáhlými misemi plnými proradných nepřátel, pastí a logických problémů, kromě toho je tady trénink a hromada samostatných misí. Nejde jen o chození a střelení, ale občas je potřeba použít i rozum, což je v dungeonech obvyklé. S nacházením lepších zbraní se zlepšuje výkonnost a účinnost zásahu, je tady i spousta jiných předmětů - lékárničky, karty a klíče k otevírání dveří, štíty, zdokonalování vidění, scannery (umožňující mapování), léky atd. Je nutné dávat pozor na stavy munice, vybírat vhodné zbraně, nechodit do vody s předměty které se mohou rozmočit a hlavně zůstat ve

střehu a dávat pozor na všudypřítomné nepřátele.

Všechny tyhle figle a legrácky jsou mnohonásobně umocněny možností hry více hráčů. Lze spojit svoje síly, ale také bojovat proti sobě v rámci jednotlivých krátkých scénářů, které jsou nevyčerpatelným zdrojem zábavy. Napětí, když se hráči stopují v chodbách, když si nastražují pasti nebo když se náhle objeví na dohled svých zbraní je výborným stimulujícím faktorem pro ztmelení kolektivu. Je rozhodně lepší střilet po sobě na monitoru než ve skutečnosti.

I na poměry AMIGY je zpracování výtečné. Postavičky (je tady možnost volby čtyř z dvanácti postav a kromě toho editor postav, který umožňuje hráči nakreslit si svoje vlastní hrdiny a umístit je do hry) sice nejsou animované, ale to nijak nesnižuje atmosféru hry. Hudba i zvuky jsou výtečné, doporučená konfigurace je ale 2MB CHIP RAM, se kterou jsou zvuky mnohem, ale opravdu mnohem lepší. Grafika je přehledná, jednoduchá a perfektně cyberpunkově ponurá. Od dřevem vykládaných měst a skladišť až po úroveň pod vodou a v jakýchkoli gigerovsko/alienovských interiérech. Sečteno a podtrženo - HIRED GUNS je jasným důkazem toho, že AMIGA ani PSYGNOSIS ještě neřekli svoje poslední slovo v herním průmyslu. Zdaleka ne!

ICE

score 83%

Název hry:	Hired Guns
Výrobce:	Psygnosis
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Dungeon
Počítač:	AMIGA 500
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	90%
Atmosféra:	90%
Grafika:	50%
Zvuk:	80%

- ❶ Přehledná mapa hlavního tažení. Máme se na co těšit.
- ❷ Vyspělá průmyslová civilizace má i svoje přednosti. Například hezké stavby atd.
- ❸ Takhle vypadá vlastní hra - obrazovka rozdělena do čtyř částí, z nichž každá reprezentuje jinou postavku. To tady ještě nebylo.
- ❹ Hrdinové dne.



WARLORDS II.



**Čepele mečů
zvoní o brity
seker, hlavy
padají a zem
je kluzká
krví
nejrůznější-
ho původu.
Druhý díl
báječné
fantasy
strategie
přichází na
vaše
monitory.**

Bylo nebylo, v roce 1989 se na softwarovém trhu bez velkého povyku a s minimální reklamou objevila nenápadná strategická hra WARLORDS.

Prezentaci ani technickým zpracováním nikoho neohromila, takže chvíli trvalo, než se z ní stala - bomba. Toto rozsahem nevelké dílo softwarové firmy SSG (Strategic Studies Group) totiž přineslo cosi nového a navýsost přitažlivého - skloubilo klasickou válečnou hru s fantasy tématikou. Je s podivem, že nikdo na takový nápad nepřišel už dříve - říše plné skřetů, draků, kouzelníků a neohrožených válečníků jsou v kurzu už pěkných pár let a celé zástupy hráčů je mají v oblíbě díky řadě dungeonů a počítačových interpretací her AD&D. Nicméně stalo se a SSG pronikla do povědomí široké strategiemi-
ně veřejnosti. A jelikož WARLORDS (ačkoliv to vážně byla skvělá gamule, mající na svědomí spousty probdělých nocí) přímo vybízely k celé řadě vylepšení, stačila jen tro-
cha trpělivosti...

WARLORDS 2 na první pohled slibují splnit to, co se od pokračování úspěšného projektu očekává. Technické zpracování je mnohem pečlivější - hra disponuje originální hudbou, ke zvukovým efektům přibýlo mluvené slovo a grafika je důsledně SVGA. To však není až tak podstatné, mnohem důležitější jsou změny, týkající se samotného systému hry. Ta nyní nabízí sedm předdefinovaných království - herních světů, a možnost nechat si vygenerovat desítky a stovky světů dalších. Na bitevním poli se může utkat až osm lordů zároveň, libovolný počet z nich přitom může být zastupován počítačem. U každého z válečníků lze nastavit jednu ze tří obtížností - knight, lord a warlord. K dispozici je řada dalších voleb; mezi nejpodstatnější patří možnost „skryté mapy“ - podobně jako např. v Civilization, kdy z vašeho okolí vidíte jen to, co se nachází v bezprostřední blízkosti vašich jednotek. Dále můžete zapnout/vypnout diplomacii, sledování nepřátelských jednotek (v průběhu hry pak nastavitelné pro každého z vašich protivníků zvlášť), vojenského poradce (odhaduje vaše šance v nadcházejí-

cí bitvě) a několik dalších serepetiček. Zlatým hřebem celé nastavovací procedury je možnost přidělit vašim počítačovým protivníkům charakter. To znamená, že jeden bude bojácný a pasivní, druhý se bude zuřivě vrhat do předem prohraných bitev a třetí každé druhé dobyté město nemilosrdně srovná se zemí... Základ hry zůstává shodný s prvním dílem - vaším cílem je obsadit co možná nejvíce měst a stát se svrchovaným vládcem království. K tomu dojde buďto po obsazení všech hradů, nebo (většinou) poté, co vaši protivníci uznají nesmyslnost dalšího odporu a podrobí se vám. Každé město může produkovat určité typy armád - ty se liší svojí pohyblivostí, silou, cenou a dobou verbování. Mnohé mají speciální vlastnosti - vylepšené pohybové schopnosti v tom kterém terénu, zvýšení síly v kombinaci s jiným typem jednotek, aj. Celkem je k dispozici na třicet typů armád - od skautů (síla 1) přes pěchotu, jízdu, vlky, pavouky a jednorožce až po duchy, dáblý a draky (síla 9). Tato rozmanitost jednotek a jejich vlastností vám dává ohromné strategické možnosti. Pomocí speciálních jedinců - hrdinů - můžete hledat magické předměty či přijímat od kněží úkoly (např. vypálit nějaké město, zlikvidovat jednotku dáblů). To je značně důležité - cenné artefakty vám mohou pomoci v boji a za splnění úkol vás čeká hromada peněz, nebo třeba banda mocných spojenců. K novinkám dále patří možnost vybavovat města produkcí nových typů jednotek (záleží na stavu vašeho měsce), nabídka přejmenování měst a vylepšená automatická lokace produkování jednotek. Podstatnou změnou je i zprůjemnění ovládání - WARLORDS 2 umožňuje jednoduše zadat cíl jednotky pro několik tahů dopředu, únavné manuální posouvání stovek armád je tedy minulostí. Prakticky všechny operace jsou nyní proveditelné z klávesnice. Hra nabízí podrobný infor-

mační systém o průběhu hry a poměrně slušný help, postačující k základní orientaci funkcemi programu. Ke hře je samozřejmě přiložen podrobný manuál, s jehož pomocí budete schopni plně využít veškerého komfortu ovládání, poznáte řadu fines a budete moci proniknout do principu boje a jádra funkce celého strategického systému firmy SSG. Takže, na závěr shrnutí: Technické zpracování poměrně na úrovni, neomezené množství světů, zmnohonásobené strategické možnosti, zásadně vylepšené ovládání a nové nápady, podstatně prodlužující dobu, po kterou vás bude tato hra bavit. Na druhou stranu, stále mě napadá řada věcí, které by bylo možné vylepšit. Diplomacie už tu sice funguje (např. napadnout někoho bez předchozího vyhlášení války je vyloženo sebevraždou), avšak je víceméně pasivní - co takhle možnost uzavírání aliancí a nějaké ty intriky... Dále by neškodilo umožnit (za patřičných finančních podmínek) stavbu vlastních pevností - některá strategicky položená místa k tomu přímo vybízí. A konečně, stálo by za to považovat o možnosti hry po EtherNetové síti či přes modem. Ale to všechno je (snad) hudba budoucnosti. Zatím se dobře bavte u WARLORDS 2 a bedlivě sledujte, s čím šikulové z SSG přijdou příště.

TAD

- 1 Warlords 2 tak, jak se vám budou prezentovat po většinu hry
- 2 Všechny typy armád přehledně na jedné obrazovce
- 3 Systém automatického přesunu čerstvě naverbovaných jednotek vám umožní bezprácně dostat na frontu i armády ze vzdálených hradů
- 4 Komfortně zpracovaný history-systém - informace z jakékoliv části hry jsou kdykoliv k dispozici
- 5 A zde se dozvíte, jaké jsou právě vztahy mezi jednotlivými válečnými stranami
- 6 Tato obrazovka udává informace o všech nalezených ruinách a speciálních místech, potenciálních cích výprav

score 80%

Název hry:	WARLORDS 2
Výrobce:	SSG
Žánr:	Fantasy
Styl:	Strategie
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	85%
Grafika:	75%
Zvuk:	65%



FALCON 3.0

V roce 1985 začal programátor Gilman Louie s tvorbou simulátoru FALCON pro počítače IBM a Macintosh. Program dosáhl ve své době velké popularity a dočkal se do dnešních dnů mnoha pokračování. Zatím posledním produktem z této série je FALCON 3.0. Po svém vydání byl ve světě označen za propadák. Je tomu ale skutečně tak?



Abych vás, čtenáře, příliš dlouho nenapínal, napíši odpověď na otázku vyřčenou v podnadpisu již nyní v úvodu: NENÍ! Ti méně zvědaví již dále číst nemusí a mohou si Falcona 3.0 rovnou opatřit (ujišťuji, že hra za to skutečně stojí). Pro ostatní vše vysvětlím a popíši na následujících řádcích... Všem hráčům je jistě znám předposlední FALCON, který ve verzích pro PC (EGA), ST a Amigu znamenal převrat v leteckých simulacích. Zejména byl vychvalován superrealistický matematický model stíhače F-16, díky němuž o tento program projevil zájem nejedna firma vyrábějící armádní letecké trenažéry. Matějský tým Falcona získal nabídku na výrobu lev-

ného trenažeru pro společnost Perceptronics. Ten byl dokončen v listopadu roku 1989 a dostal označení ASAT. Záhy poté byl odstartován projekt FALCON 3.0 pro PC. Programátoři FALCONa se při práci pro armádu lečemu přiučili a výsledkem jejich snahy stvořit kvalitní leteckou simulaci je nejrealističtější simulátor pro osobní počítače třídy IBM PC. FALCON 3.0 na první pohled nevypadá (v porovnání například s Chris Robertsovým STRIKE COMMANDERem) příliš detailně propracovaný, to ale neznamená, že si s ním Spectrum Holobyte dala méně práce. Program umožňuje vyzkoušet si letové vlastnosti Falcona, které jsou zde maximálně přiblíženy realitě (pro zajímavost: bojový stíhač F-16 má unikátně řešeno ovládání směru letu - řídicí knipl není umístěn mezi pilotovými nohama, ale na pravé straně kokpitu a je elektronicky snímán; podoba s počítačovým joystickem je nasnadě). Hráč má možnost ovládat skutečně vše, jako by v simulovaném stroji seděl. Radary, příbové zaměřovače, rakety (elektro-optické, infračervené, ...) - vše na svém místě. Neuvěřitelné! Hra přes modem nebo síťový kabel je posledním stupínkem do počítačového nebe.

Ale abych FALCONa nepřechválil, musím zmínit své výhrady ke grafice a zvukům. Grafika též určitou měrou přispívá k pocitu reálnosti, ale u FALCONa 3.0 není v tomto směru co obdivovat. Kdybych hru FALCON 3.0 viděl v době legendárních simulací F-15 II a F-29, tvrdil bych, že po grafické stránce již nikdy nebude nic lepšího. Dnes však Origin (STRIKE COMMANDER, či připravovaný PACIFIC STRIKE) a Microprose (HARRIER JUMP JET, F-15 III) vytvořily nový grafický standart. Přiznejme, že Spectrum Holobyte zaspal dobu. Zvuky taktéž nejsou úplně v pořádku. Ve skutečném proudovém letadle jsem sice nikdy neseděl, ale určité za letu nevychází zvuk jako velmi hlučný vysavač (což je přesný popis samplu, který při hře slyšíte, máte-li Soundblaster!). Manuál je neuvěřitelně obsáhlý. Jeho více než třicet čtyřicet stránek mi vyrazilo dech a budete-li jej chtít celý přečíst i vy, jistě vám dýchací potíže způsobí též. Obsah manuálu je věnován skutečně všemu, ale příliš vleklou a relativně složitou formou. Řešení bojových operací usnadní mapy (Izrael a Kuwait) a karta sumarizující popisy ovládání. A nyní k celkovému hodnocení: Má-li FALCON horší grafiku a zvuky, znamená to, že

je špatný? Rozhodně ne. Vypsané vady na kráse neberou hře FALCON 3.0 absolutní prvenství v leteckých simulacích. Rozhodně ji musíte vidět. Spectrum Holobyte nabízí 2 přídavné datadisky: OPERATION FIGHTING TIGER a MIG-29:

OPERATION FIGHTING TIGER
Po přinstalování tohoto datadisku k Falconu 3.0 bude program doplněn na verzi 3.01 (jiný úvodní obrázek, menší změny v demu, několik nových zvuků apod.). Datadisk obsahuje další mise v Koreji, Japonsku, Indii a Pakistánu.

MIG-29
Možnost hry po modemu (popřípadě síti) až v šesti hráčích najednou! F-16 vs. Mig-29 - nejzábavnější varianta leteckých soubojů na osobním počítači.

Luke

score 80%

Název hry:	FALCON 3.0
Výrobce:	Spectrum Holobyte
Žánr:	Válečná
Styl:	Simulátor
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	90%
Grafika:	65%
Zvuk:	65%

Lost in time

Cestování v čase byla vždy ošemetná záležitost, pojďme se podívat, jak si s časovými paradoxy poradili autoři Goblinů a Inky, francouzští Coctel Vision.



Ženská je poměrně decentní bytost, ale jakmile začne pít, dějí se s ní divné věci. Celý večer řádí, flirtuje, občas dokonce demoluje - holce je prostě hej. Horší je to ráno, většinou jí bývá špatně od žaludku a bolí ji hlava. Po těch nejhorších pitkách však samičky dostávají delirické vidiny. Zjevují se různé věci jako létající púllitry, někdy rajske krajinky, jindy zase vytoužení muži. Naši hrdince z LOST IN TIME se stala zvlášť nepříjemná věc - probudila se na pirátské galéri v osmnáctém století. Nepříjemný budiček. Adventura LOST IN TIME se od běžného průměru odlišuje několika podstatnými věcmi: a) hlavní hrdinkou je žena, b) plynu se otáčejí a přibližují obrazy, c) digitalizovaná, ale nádherná grafika a d) skvělé zvuky a hudba. Žena v hlavní roli je průkopnická idea, kterou musíme ocenit. Zajímavější je bod přibližování a otáčení grafiky, nevidaný to zatím jev v soudobých adventurách. Při pohybu místnostmi je obraz panoramaticky scrolluje a zoomuje. Všechno se ihned stává mnohem realističtější. Veškeré používání věcí je provázeno animovaným filmečkem, který blíže ukazuje, jak dívka například lije ocet do baterie, jak zatápní v krbu, řeže hadici



(dobrý příklad postdelirické demolice), krmit koně, atd. K tomuhle všemu si přimyslete ještě digitalizované obrázky a napadne vás slovo film. Tahle hra se chová jako animovaný film. Ne, že by se jednalo o něco nového pod sluncem, podobných pokusů již bylo více (RETURN TO ZORK, POLICE QUEST 4, SPACE ACE). Žádný z nich však nedosáhl takovéto kvality - grafika kolísala mezi fotkami a patvary, animované úseky byly trhané a nedokonalé. Coctel Vision vsadil na černou kartu a vyhrál. Super grafika je však znát na harddisku - hra vám sežere 18 mega. Nejen grafika stojí za shlédnutí, ale pozornost upoutají i zvuky. Na soundblasteru je hudba skvělá. Kdyby se rozdávaly herní Oscary, hra LOST IN TIME by určitě dostala za hudbu. Při předávání Oscarů se totiž nehledí pouze na libivou melodii, ale hledá se hudba nejvíce vhodná právě pro daný film. V našem případě by to byla hudba určená pro bloudění středověkou lodí nebo jen zvuky přírody v parku či šumění moře. V poslední době opravdu nebývá zvykem, aby hra excelovala právě ozvučením, u LOST IN TIME tomu tak je. Rád bych se pozastavil nad tím, že ve Francii byla tato hra uvedena na trh již téměř před půl rokem. Někdy v té době se Coctel Vision přesunul pod křídla americké Sierry On-line a výsledek je takový, že došlo k úžasnému zpoždění evropského vydání. Je až s podi-



vem, jak si některé firmy věří a nechávají své netrpělivé zákazníky čekat nejen půl roku, ale i déle. Na hry jako DARKMERE, APOCALYPSE nebo FRONTIER se čekalo několik let! Po této kulturní vložce zpět ke hře. Autoři se snažili domyslet všechny zápletky a časové hříčky až do konce. Celý příběh drží pěkně pohromadě a skoro neskřípe. Hra je poměrně tuhá a naučí vás vyslovovat slovo zákys ve všech pádech. Máte k dispozici deníček na poznámky, automapu, po které se můžete pohybovat (u adventury poměrně nezvyklá věc) a konečně tři Jokery coby nápo- vědu. Abychom vám ušetřili práci a zároveň pomohli uvolnit 18 mega na disku, uvedeme kompletní řešení již v příštím SCORE. Nakonec jsem si nechal nedostatky, kterých je sice minimum, ale musím se o nich zmínit. Hlavním průšvihem hry je dementní závěr. Vlastně celá závěrečná část odehrávající se na malém ostrůvku je, jak bych to řekl, maličko, ale opravdu maličko ... debilní. Tak a je to venku. Musel jsem vám to říci, závěr hry je opravdu ujetý od všeho ostatního. Jako by ho někdo narychlo splácal a šup, přilepil ho na konec hry. Na samý konec se však jen tak nedostanete, takže si nemusíte dělat starosti. Pro milovníky adventur je LOST IN TIME povinný kousek do sbírky. ANDREW

score 86%

Název hry:	LOST IN TIME
Výrobce:	Coctel Vision
Zánr:	Sci-fi
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	85%
Grafika:	85%
Zvuk:	90%

- ① Večerní idylka
- ② ...a napustila studnu, aby vyplaval korek
- ③ Zaujaté vyprávění složitého příběhu
- ④ Spinká jako dudek
- ⑤ Ostrý pohled odhodlané ženy



OVERDRIVE

O některých firmách jsme na AMIZE již dlouho neslyšeli, o některých slyšíme v poslední době jen zřídka a některé neustále chrlí nové a nové softwarové tituly na náš trh. Jedním z těchto vychrlených je i OVERDRIVE firmy TEAM 17.



1



2

Při pohledu na obrázky jistě leckterý znalec vykřikne - sláva - NITRO 2 v lepší grafice. Ano, OVERDRIVE mírně připomíná slavnou hru NITRO firmy PSYGNOSIS. Bohužel, ke škodě TEAMU 17 i nás, hráčů, je podobnost velice vzdálená. Hra NITRO byla totiž něčím nevidaným (v kladném slova smyslu). Až tři nezávislí hráči se proháněli ve svých automobilech po hromadě úrovní, sbírali bonusy a peníze, za které nakupovali lepší vybavení pro svoje automobily. Bylo tady několik tématických okruhů, takže například po dokončení několika tratí (nikoli okruhů) ve městě se hráči přesunuli do přírody, do krajiny budoucnosti atd. Princip soutěživosti byl udržován tím, že ačkoli byly ve hře 4 autíčka (z nichž 1-3 ovládané hráči), kdykoli některé z nich zůstalo pozadu a zmizelo z obrazovky, poskočilo znovu zpět do herního pole s určitou ztrátou paliva. Stručně - NITRO je jedna z nejroztomilejších a nejlépe propracovaných automobilových závodních her všech dob.

Proč ale v recenzi OVERDRIVE věnuji tolik místa úplně jiné hře? Dočkejte času a uvidíte, že ne bezúčelně. Takže OVERDRIVE. Hra OVERDRIVE je něčím naprosto nevidaným (ale pro změnu pochopitelně v záporném



3

slova smyslu. Tady je slovo „nevidaným“ synonymem slova „ubohým“. I když se na všechny závody vydávájí tři autíčka, hra je jen pro jednoho hráče a jen zřídka kdy se soupeři objeví na obrazovce. Většinou budto nenávratně zmizí daleko vpředu, anebo zůstanou pozadu. V jednotlivých okruzích lze také sbírat peníze a bonusy anebo přejet kolečko s nápisem TURBO a urychlit tak dočasně svůj stroj. Pokud jde o tematické okruhy, jsou i tady. Jenomže tady si může hráč podle libosti vybrat, zda bude soutěžit v písku, na

- 1 Všechny zatáčky jsou prudce ohnuty v úhlu, který se naprosto neliší od úhlu pravého.
- 2 Jízda na sněhu je snadná pro všechny, jen ne pro hráče...
- 3 Idylický obrázek formule F1 uprostřed opuštěného města

score	45%
Název hry:	OVERDRIVE
Výrobce:	TEAM 17
Žánr:	Sport
Styl:	Akční
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	20%
Atmosféra:	30%
Grafika:	80%
Zvuk:	75%

ledu, na Grand Prix, ve městě či v aréně. Jsou k dispozici i různá vozidla - formule, sportovní automobily, 4x4...ale to hráči k ničemu není, protože u jednotlivých závodů je předepsáno, s jakými vozy se pojede. Princip spoužitosti či jakákoli radost ze hry je dovedně potlačena na minimum tím, že už prakticky nejde o závodění, ale o test reakcí a paměti. Jak to? Hra je totiž tak nechutně rychlá, že nezáleží na tom, jestli hráč dokáže včas přidat plyn, včas přibrzdit, občas šikovně předjet soupeře či takticky vyčkávat. Ne. Všechny zatáčky jsou přesné v úhlu 90 stupňů, a tak stačí vědět, kdy v té obrovské rychlosti zatočit a kde jsou nápisy TURBO k urychlení vozidla. Platí tady pravidlo, že pokud hráč špatně odstartuje, nepodaří se mu nikdy zvítězit.

Sbírání peněz a nejrůznějších pitomostí na trati nechybí ani tady, ale význam uniká. Jediný smysl existence peněz je (v této hře samozřejmě) v možnosti placení vstupních poplatků do jednotlivých závodů, ale to není nejlepší důvod, proč se za peníze (ve hře, ovšem) hnát. Stručně - OVERDRIVE je jednou z nejhorších, nejneoriginálnějších i když tradičně výborně propracovaných automobilových her na AMIZE.

Nechci TEAM 17 zbytečně hanět, či snižovat zásluhy této, přejmenšim velice výkonné, skupiny. Vzpomeňme na jejich SUPER hry jako ALIEN BREED, PROJECT-X či poslední ALIEN BREED 2. Ne, TEAM 17 je jednou z nejlepších a nejvýkonnějších firem, o které toho jistě ještě hodně uslyšíme. Kdybychom ale OVERDRIVE, tak dlouho očekávaný titul z jejich dílny nikdy neviděli, asi bychom nezačali trhat zoufalstvím prostěradla a nepokoušeli bychom se o hromadné sebevraždy. Nebyť OVERDRIVE, možná by se v našem životě nezměnilo skoro nic. Jen teď už víme, že i renomované firmy můžou vypustit do světa neuvěřitelně ubohé braky a pitomosti. Ale TEAM 17 se jistě vzmůže. Snad ale proboha rychle!!!

ICE

Rampage

Tupé kříple versus Terminatorus dementis na chodbách zbrojního výzkumáku, kdyby byl Cameroon už pod drnem, rozmlátil by rakev...



1



2



3



4



5



6

Trojrozměrné střelečky v reálném čase prochází kritickým obdobím stagnace a slátanin. Po nedávném propadnutí Dracula přichází dlouho očekávaný Terminator 2030. Je vůbec možné, že pět let po Wolfensteinovi vychází něco takhle nepovedeného? Vždyť pouhé demo na ID-softský Doom vypadá bez zvuků a bez hotové grafiky mnohem lépe než Bethsedská fraška. Věc je v tom, že Terminator 2030 není žádné demo, ale hotová verze vypuštěná na softwarový trh. V manuálu si přečtete trochu zmatený úvod o tom, že musíte být posláni do minulosti, kde je třeba zničit zárodek šíleného počítače Skynetu, který brzy vyvolá třetí světovou válku. Po cestě si však musíte vyrobit pádnou zbraň, pomocí které Skynet zneškodníte. Způsobem velmi nejasným se počítač o vašich úmyslech dozvěděl a pořádně se ve zbrojním výzkumáku opevnil. Vyrobit spoustu malých, velkých, tlustých a tenkých terminatorů, tupých až běda a čeká, až se k němu prostřelíte. Jelikož je to úkol pořádně tuhý, je možné si ukládat hru. Objevíte se s pistolí v ruce v přízemí budovy s vědomím, že vás čeká přes dvacet pater plných ozbrojených mašin. Zjistíte, že jste hrdina. Jdete tedy namátkou k prvním

dveřím, otevřete je levou myší a vaše pistole vystřelí. Říkáte si, proč moje pistole vystřelila a já vám odpovídám: to proto, že jste otevřeli dveře. Za dveřmi se zableskne a čtvrtka vaší energie je v háji. Zeptáte se, co se stalo a já vám odpovím: přiběhl robot sebevrah a bum, kamikadze o vaši hlavu, budiček! Chvilí chodíte chodbami a po krátké době se vám hra po každém zvuku na chvíli zastaví. Proč tomu tak je, to se neví. Na 66ti Mhz-ovém stroji se to stává také, možná jde o komický pokus o malou „úlevu“ z přílišného mozkového napětí. Po delší době zmateného bloudění vás z trhavé grafiky již bolí hlava a stále ještě nemáte ani jednu část kýžené zbraně. Odpověď na otázku „Kde hledat?“ je stejně triviální jako celá hra, zní „Všude“. V každé ze stovky místností na každém z pater může kus zbraně být. Na mapě po něm není ani památky, takže nezbyvá než zatnout zuby a hledat nebo ještě lépe vypnout počítač a Rampage rychle zahodit. Vtipálek by se možná zeptal, na co se používá možnost vyššího detailu. Inu ta je tu proto, abyste se při hře také trochu zasmáli. Hrome, vzpamatujte se, softwaroví invalidi, kdo to má po vás hrát!

ANDREW

- 1 Terminatorus dementis
- 2 Než nabiju, zhebnu aneb nevidíme na policičky
- 3 2D umyvadlo je svědkem střelení na záchodkách
- 4 Mapa komplexu
- 5 Koule „Kamikadze“ na vycházce parkem
- 6 Vypínání televize rotačním kulometem, mamka bude řádit

score	45%
Název hry:	RAMPAGE
Výrobce:	Bethseda
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Střílečka
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	50%
Atmosféra:	65%
Grafika:	65%
Zvuk:	45%

COMBAT AIR PATROL

Každý z nás si zcela jistě pamatuje na konflikt v Perském zálivu. Vojské operace provedené pod vedením amerických ozbrojených sil nejenže zatlačily nebezpečného agresora, ale také velkou měrou přispěly k bojovému otestování moderních zbraňových systémů...



1

Díky této skutečnosti se stala operace Pouštní bouře lákavým námětem pro velké množství firem zabývajících se herním software. Vznikly dnes velmi známé hry jako DESERT STRIKE (akční hra od Electronic Arts), PATRIOT (strategie od Three Sixty) a v neposlední řadě též předmět dnešní recenze, hra COMBAT AIR PATROL od Psygnosis. Firmu Psygnosis snad nemusím nikomu představovat. Zasloužila se o mnoho hodin zábavy tisíců počítačových nadšenců na celém světě a nelze o ní tvrdit, že je nováčkem v oboru. Také v kategorii simulátorů (do níž COMBAT AIR PATROL - dále jen CAP - patří) si vytvořila více než dobrou pověst. Air Support (jedna z prvních her-využívající možnosti 3D brýlí), či ARMOUR GEDDON (unikátní sci-fi strategicko-simulační hra) jsou produkty jejich kvalitních programátorských týmů a vydobýly si nemalou popularitu herního publika. Právě tým, jenž vyrobil hru ARMOUR GEDDON (v čele s programátorem a hlavním designérem Edem Sciem), se nemalou měrou podílel na hře CAP. Ed Scio při práci na ARMOUR GEDDON a CAPu myslel na více hráčů. Obě hry mají v sobě zabudovanou možnost hry po síti pro dva hráče, což je v dnešní době stále téměř unikum. Protože takových her je dosud velmi málo, považuji to vždy za velké plus ať už jsou zpracovány jakkoliv. Tolik úvodem. CAP kombinuje (stejně jako zmíněný ARMOUR GEDDON - jehož druhý díl mimochodem Psygnosis plánuje na začátek příštího roku) leteckou simulaci a strategii. Můžete tedy případně ovlivnit průběh celého pouštního konfliktu (máte možnost



4



3



2

výběru místa vašeho příštího vzdušného útoku, posíláte zúčastněné vojenské oddíly do nových vojenských pozic a podobně). V tomto bodě CAP poněkud pokulhává. Na samotnou věrohodnost a u tohoto stylu hry tolik potřebnou důkladnou propracovanost se nebral příliš ohled. Na stranu druhou však musí podotknout, že většina simulátorových fanoušků tuto skutečnost zřejmě uvítá (od jejich oblíbených pohledů z kokpitu je strategická vložka hry nebude moc zdržovat). Simulace námořních verzí stíhaček F-14 a F-18 je víceméně zdařilá. V CAPu naleznete vše, co k leteckým simulátorům patří: pěkně nakreslené interiéry kabin, briefingy, palubní počítače a jiné vymoženosti... Vektorová grafika ve hře je sice velmi rychlá, ale schází jí základní věc, kterou od simulátorů všichni očekáváme: větší množství detailů. Mimo několika letadel, lodí a pozemních vozidel neuvídíte na povrchu pod vaším strojem takřka nic! Dnes, kdy je základním modelem firmy Commodore Amiga 1200 (o Amigách se zmiňuji z důvodu prozatímní neexistence verze CAPu pro PC), která je přibližně čtyřikrát rychlejší nežli starší Amigy 500 a 600, je tato skutečnost poněkud zarážející. O Amize 4000 se v tomto ohledu snad nemusím ani slovem zmínit (snad jen, že tento počítač je rychlostí procesoru srovnatelný s PC-AT 486 DX). Hudbu jsem ve hře žádnou neslyšel, nemohu ji tedy ani hodnotit. Zvuky jsou již na první poslech silnou stránkou za CAPa odpovědného „zvukaře“. Hluk motorů a svítot větru jsou velmi realistické a navodí tu správnou atmosféru. Též samplovaná řeč nechybí a její přítomnost ve hře každého nepochybně potěší.

Při celkovém pohledu na CAP není možné tomuto programu vytknout nějaké velmi hrubé nedostatky. Grafika (i přes zmíněné malé množství detailů) je vysoko nad průměrem. Celá hra je obohacena kvalitními obrázky a na první disketě (z celkového počtu tří) je skvěle provedené intro. Tím nás ale Psygnosis již nemohou překvapit.

Manuál je natolik přehledný a dobře napsaný, že po jeho přečtení dostává hra CAP zcela jiné rozměry. Snadno z něj vycítíte, které rakety jsou na cíle pozemní, či vzdušné a ve kterou chvíli je dobře použít. Úvod odhalující pozadí střetnutí v Zálivu a dokonalý popis techniky v něm nasazené tvoří výbornou herní kulisu. Odvažují se dokonce tvrdit, že hráč po přečtení látky v manuálu a po úspěšném splnění několika prvních misí, je schopen nastoupit do pokročilého ročníku pilotní školy U.S. Air Force! Máte-li rádi simulátory a vlastníte-li Amigu, nenechte si COMBAT AIR PATROL ujít!

Luke

Score 79%

Název hry:	Combat Air Patrol
Výrobce:	Psygnosis
Žánr:	Válečná
Styl:	Simulátor/Strategie
Počítač:	Amiga 600
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	80%
Grafika:	70%
Zvuk:	80%

1 Letadlo. Vlastně... letadlo zezadu.

2 Úspěšný start z letadlové lodi.

3 Romantický západ slunce nad palubou nejmočnější námořní pevnosti.

4 Přehledná mapa celé oblasti.

score **77%**Název hry: **INNOCENT UNTIL CAUGHT**

Výrobce: Psygnosis

Žánr: Sci-fi

Styl: Adventure

Počítač: PC

Obtížnost: Nehratelná

Hodnocení:

Originalita: **60%**Atmosféra: **50%**Grafika: **70%**Zvuk: **60%**

INNOCENT UNTIL CAUGHT



navým městem na měsíci Tayte, ukrást a vydělat trochu peněz, setkat se s mocným syndikátem ovládající společnost a vůbec - vrátit všechny peníze a vyváznout živ. Potud OK. Hra ale začíná být nervy drásající ve chvíli, kdy začne. Něco tak těžkého jsme tady dlouho neměli - objekty jsou neskutečně malé až neviditelné, navíc se při sbírání ukládají přes sebe hala-bala do jediného prostoru, vzájemně se musí používat a kombinovat v těch nejnechutnějších kombinacích a logické problémy hraničí s paranoidními výplody chorého mozku. Příklad za všechny - v ZOO je potřeba zničit jistou nechutnou potvoru a přehoupnout se přes propast. Řešení: potvoru postříkat voňavkou, ze solidní vycházkové hole a provázku, kterým byl svázan poutový balónek udělat luk a tím lukem vystřelit lianu navázanou na větvici jako kotvu na strop a přehoupnout se na druhou stranu. Nevím, kolik ze čtenářů kdy vidělo vycházkovou hůl a poutový balónek, ale PSYGNOSIS rozhodně neviděli ani jednu z těchto věcí. Často se ve hře stane, že po neuvěřitelné námaze objevíte předmět, který po zralé úvaze potřebujete ze všeho nejméně (je poměrně složité chytit mouchu do láhve). V této hře jsme všichni dokonale zakysli v první třetině hry (32.6%) a nepředpokládáme žádnou výraznou změnu. Možná je to způsobeno naší neschopností, spíše ale přehnanými nároky PSYGNOSIS. I technicky má INNOCENT UNTIL CAUGHT své nedostatky. Problémy se sbíráním předmětů (Jack se obvykle rozhlíží kolem a teprve potom předmět sebere, což časem nudí), složité kombinování předmětů navzájem, podivný systém ikon atd. Graficky i zvukově je hra standardní a není co dodat. Nic výjimečného ani přehnaně ubohého. Pro všechny notorické zápasníky s nehratelnými hrami a pro duševní masochisty bude jistě INNOCENT UNTIL CAUGHT zajímavým poučením. Pro nás ostatní je příkladem, že poprvé je všechno holt těžké...

ICE

Heslo muže jménem Jack T. Ladd, které je rovněž názvem této hry - Než mě chytí jsem nevinný - je jednak obměnou známého hesla o pečení králíka, jednak souvisí se zásadou „Affirmanti incubit probatio“ uplatňované v procesním řízení. Podívejme se tedy, jak vypadá mírně pozměněná vesmírná presumpce nevinny v praxi...

Většina majitelů počítačů nejruznějších druhů již pravděpodobně zná britskou firmu PSYGNOSIS. Paleta tvorby této firmy je více než široká - od ryze akčních her (SHADOW OF THE BEAST) přes hry logické (LEMMINGS), simulátory (ARMOURGEDDON), dungeony (HIRED GUNS) až po rozličné zplácániny (AQUA VENTURA). Jednou z mála oblastí, kam se PSYGNOSIS vydávají vůbec poprvé je žánr klasické adventure, her dobrodružných. O tom, že poprvé je to vždycky těžké

není snad potřeba mluvit - to už alespoň jednou (ať už v jakékoli situaci) zažil každý z nás. Firma PSYGNOSIS se rozhodla, že když s něčím začíná, musí svoje malé zkušenosti v této oblasti vykompenzovat utrpením hráčů. Toto utrpení spočívá v naprosto neuvěřitelně-přehnaně-uchýlně-zcestné obtížnosti jinak docela zajímavé hry INNOCENT UNTIL CAUGHT. Ale vezměme si to všechno pěkně popořádku. Jack T. Ladd je kosmický zloděj. PSYGNOSIS nám sice odmítají ústy jeho deníku sdělit, co znamená to T. v jeho jménu, ale já osobně sázím na Thief. To je na okraj. Jack měl tu smůlu, že byl při útěku po jedné mírně nepodařené finanční transakci (pokoušel se prodat plakát z 20. století z planety Země galerii, ze které jej předtím sám ukradl)

polapen agenturou jménem IRDS (THE INTERSTELLAR REVENUE DECIMATION SERVICE, což je v podstatě Mezihvězdný úřad pro ničení daňových poplatníků), agenturou, která uvaluje daně na všechno co se hýbe, a když se to nehýbe, uvalí na to daň z nepohyblivosti. IRDS mají nejschopnější úředníky (kteří se ve svém volném čase navzájem zdraňují), nejrychlejší lodě a nejlepší stopaře - zkrátka - kdo jim jednou padne do rukou, nemá jinou šanci než zaplatit jim daně, které obvykle činí několika násobek jeho celoživotního výdělku. Tolik k IRDS. Jack tak musí do 28 dnů zaplatit obrovský účet a navíc shnil na jakémsi měsíci Tayte kdesi uprostřed nikdezděšť... Zajímavý příběh je podhoubím pro zajímavou adventure. Jack se musí prokousat špi-

- 1 Setkání s místní kulturní referentkou, která se dočasně živí jako prostitutka. Očividně.
- 2 Být jednou tak odporně bohatý jako šéf místního Syndikátu...
- 3 V tropickém skleníku je horko. A smrad, ale to není vidět, to přece každý ví.
- 4 Jack T. Ladd - ve vši svojí kráse na zaplivaném kosmo-

Mnoho lidí se dnes na Napoleonské války dívá jako na krutou řez plnou násilí, krve a zloby na jejímž konci je zbitáčená Evropa, statisíce mrtvých a obrovské materiální škody. Ačkoli tento názor přesně vystihuje skutečnost, firma MICROPROSE se jej rozhodla poněkud pozměnit...

Vlastně vypadá tedy ani tak o zhlédnutí válečných utrpk, jako o jejich realistickosti a zvláštní provedení. Hra **FIELDS OF GLORY** nás schopně zavede na pole slávy právě do Napoleonských let, konkrétně na rozšířené přehledné mapy strategických her z této doby je třeba poznamenat, že nás tam tato hra opravdu zavede, a ne jen ukáže, jak tenkrát vypadaly válečné mapy a plány. Využití následuje. Z většiny strategických her, kde hráč ovládá více vojsk skrz jednotky návodů jsme zvyklí na jistou strukturu, a schematické zobrazení vojskem, jako vojskových jednotek, je pro **POWERTHUNDER**, která je stále na špiš a zřejmě tam dlouho, předtím, zůstane jednotkami armádních složek. Ať to byly divery, koleska, vojsko či panovníci, vždy mi u strategických her chyběla realistická, se sice zapsala ve vztahu k návodům příkazy, ale i samotné jednotky, včetně zvláštního vzhledu, přechů v těch neobvyklých válečných podmínkách, ale když je tato jednotka znázorněna jen malým symbolem, není propracovaným symbo-



lím symbol se přehlednými hracími, radost se vybrat. Ne však u **FIELDS OF GLORY**. Tak se na tu hru ale už konečně podíváme. Napoleon Bonaparte (1769-1821) to v životě neměl lehké. Narodil se v Alsalsu na Korsice v době, kdy byl tento ostrov obsazen Francouzi. Jeho matka se přemenovala utéci a obec Korsice, již v době, ale ne, tak náhodou do historie zase firma MICROPROSE nejdě. I my samozřejmě přeskóujeme období Napoleonského vzestupu a zejména se snaží jen o objev kosmické dráhy a rozložení hier... (DOST) - Red 1.

FIELDS OF GLORY začíná a končí v roce 1815. V době, kdy se Napoleon Bonaparte vrátil z exilu na ostrov Elba s roztroštěným dobytím, to je, když se začal náhle v "obrovské" Ustáka 15. října 1815. Výběr, bitva u Ustáka. Ne, v bitvě hrál je zachyceno jen Napoleonských 100 dní - od návratu do Francie až po bitvu u Waterloo, a my už u nich snad konečně zastaneme, i když mi historie nedá spát.

Takže, firma MICROPROSE nám tedy nabízí jednu z nepropracovanějších strategických her, které byly kdy viděny na monitorech počítače. V naprosté detailní grafice máme možnost účastnit se řady knavých bitev (Waterloo, Wagnel, Quatre Bras, Ustáka, Waterloo), kterých se účastní čtyři armády - Francouzi, Prusci a Angličané. Je stylů válek 19. století ovládáme jako velitelé armád pěchoty, kavalerie, dělostřelce, volné taktiky, přeskupujeme bojové formace, vymyšlené finy... ale, to není všechno. **FIELDS OF GLORY** je totiž třeba vidět. Jen pro dokreslení je tak výmluvných obrázků, které jsou shodou okolností také na této stránce, pár postřehů. Tak třeba - každá jednotka má kromě skutečného, když žijící velitel s vlastním životopisem, desítkami informací o struktuře a síle na monitoru jenom počet vojáků, kteří se při zvolení pohybuji, říká se jim **Salles**, malá baterie, sestává se do nejrůznějších bojových formací, jezdí na koních, obléhají a střílí z kanónů, vojáků, kteří velice působivě umírají a zanechávají tak po sobě svědectví knavých bitev...

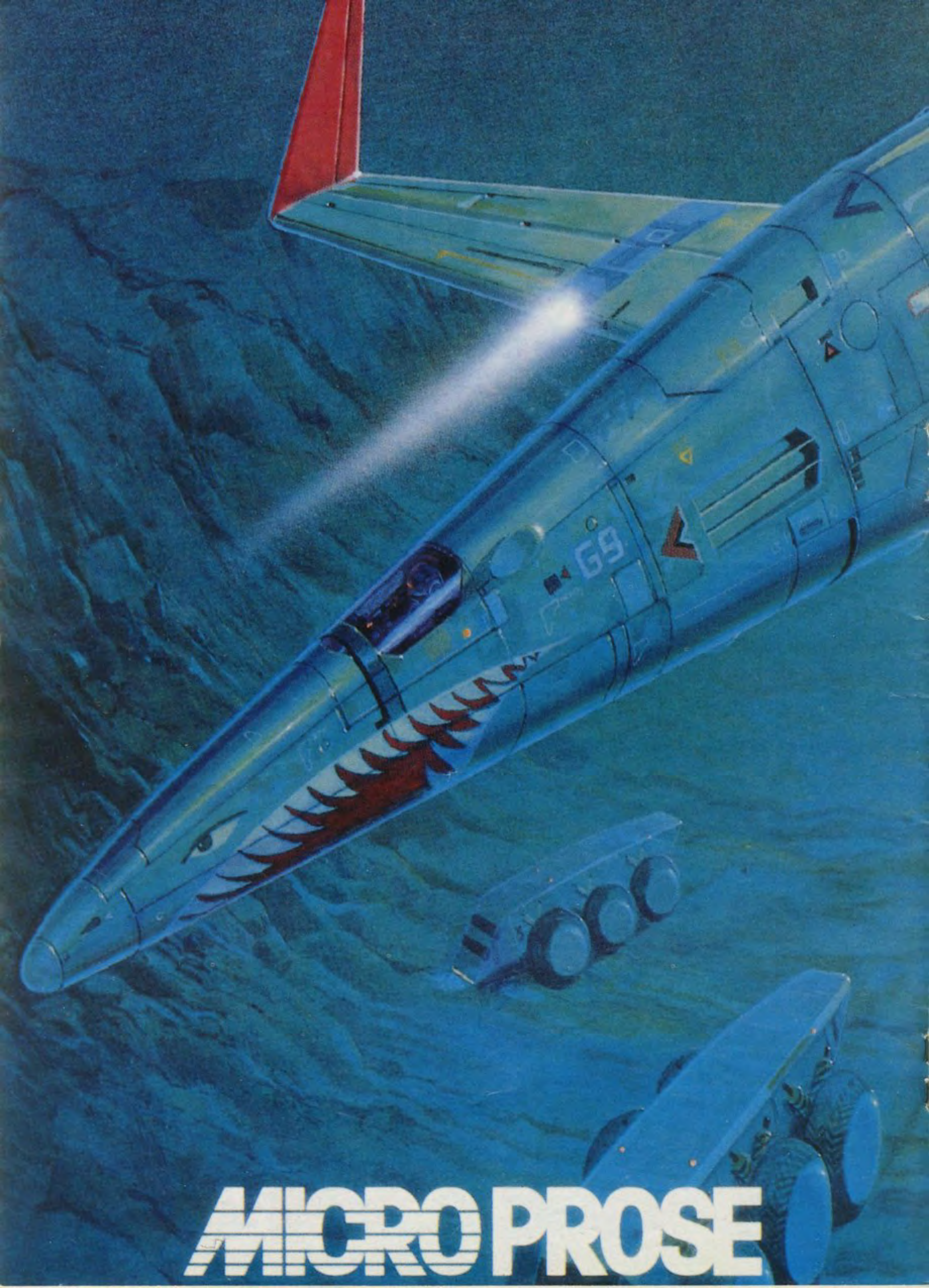


jak jsem uvedl již na samém začátku - hra je tak realistická a, že-li to tak říci, rozostřená, že nás vlastně přímo do děje, přímo na pole slávy. Záleží jen na nás, abychom změnili tok děje o se jen účastní oněch samých bitev a chápali, že, jinak to tenkrát ani dopadnout nemohlo.

FIELDS OF GLORY je jednou z mnoha propracovaných strategických her. Možnost ovládat spoustu malých vojsků, přímý kontakt s bojovníky, realistická zobrazení podmínek i stavů vojsk a možnost pokonečně kombinace útokových táhů čí z této hry strategii, která stojí přinejmenším za uvednutím. Když už pro nic jiného, tak alespoň kvůli zdokonalení znalostí historie.

score 82%

Název hry:	Fields of Glory
Vyrobce:	Microprose
Žánr:	Válečná
Styl:	Strategie
Počítač:	PC
Ovládací:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	85%
Grafika:	75%
Zvuk:	70%

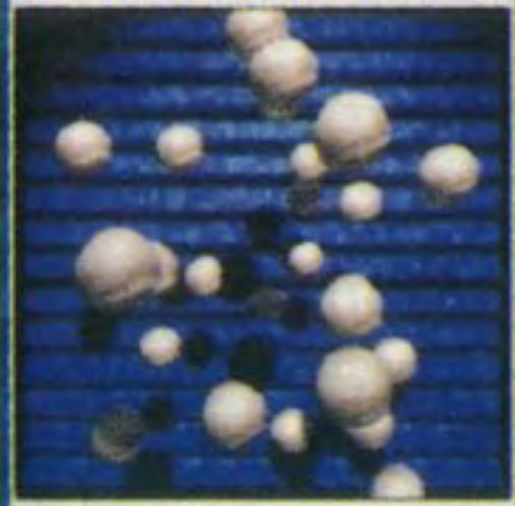


MICRO PROSE



score

Particle



System's

NÁVODY

S návodem nedohrajete Vrhače stínu za pár dní, ale za pár hodin

Komplexní řešení a mapy



ShadowCaster

Jak vidíte, mapky jsou vytipované přímo ze hry a jsou proto také trochu maličké, nicméně, je možno se podle nich lépe orientovat. Jak uvádím v recenzi, soustředte se spíše na vycvičení jednoho charakteru, nerozhazujte body zkušenosti mezi více forem. V návodu nebudu popisovat samozřejmé věci jako sbírání hojivých lahviček či kouzelných hůlek. Je věcí každého z vás, zda si je posbíráte. K dohrání hry nejsou tyto pomůcky nutné. Možná se vám bude zdát divné číslování úrovní, ale ve hře tomu tak opravdu je. Ani my jsme nenašli v číslování úrovní žádný řád, možná si autoři mysleli, že hra bude vypadat rozsáhlejší.

V **úrovni 1** se dotkněte obelisku. Až se teleportujete, zabijete květiny a sbírejte jejich semínka. Dvěmi na jih se dostanete do místnosti s létající a střelící bednou (takhle jsme si tu originalitu nepředstavovali - red.). Proběhněte dvěmi vlevo a stočte se zpět na sever. Do bažiny házejte semínka, po rostoucím mechu přejděte na SV, ke střelícím hlavám. Jděte opatrně podle levé a potom podle pravé stěny. Na konci hlav najdete nejdůležitější zbraň celé hry - hvězdici. Jděte dále až k planoucím ohnům. Házejte hvězdici na poletující symboly, dokud ohně nezhasnou. Za nimi najdete první hlavu sochy (potřebujete celkem čtyři). Nyní se vraťte k poletující bedně a hvězdici ji sestřelte. Symbol z ní vložte do oltáře a vstupte do teleportu. V **Level 2** si nevšímejte netopýrů, pouze plavte podél stěny, dokud nenarazíte na řetěz vypouštějící vodu. Až voda vyteče, můžete vejít do postranního vchodu, kde naleznete lebku. Ve druhé odbočce narazíte na bezhlavou kostru, které lebku nasadíte, abyste ji mohli zabít. Otevřela se vám cesta k brnění a meči, neváhejte je sebrat. Než zmizíte teleportem, nezapomeňte na druhou hlavu sochy. Z první úrovně se západním teleportem přeneste do **Level 4**. Na jihozápadě leží na volném prostranství na zemi klíč. Seberte ho a vysypou se strážci. Pobjíže je. Dále jen běžte podél rožňů, ze severu se stočte na JZ, kde najdete třetí hlavu sochy. Na SV se nachází velké jezero, doplavte na ostrov a najdete poslední hlavu. Hlavy vložte do sousoší a otevře se vám cesta do **Level 6**. Zde pobjíže goblíny a najdete malou nádrž. Sestřelte létající symbol, objeví se most. Čtyřhrká smrtka na druhé straně se možná jeví jako tuhá, ale ji podobné budete potkávat poměrně často. Není se však čeho bát, stačí ji jen zaseknout za rohem a umlácit hvězdici, triviální. Dotkněte se obelisku, dostanete formu trpaslíka - healer, na severu najdete teleport. Následující **Level 7** by se možná zdála malá, ale některé její části se otevrou až později po zdolání tematicky laděných úrovní 11 až 21. Teď však stačí jen sestřelit čtyři poletující symboly v postranních chodbách a vybit otravné smrtky. Na severu se poté otevře stěna do klíčové haly. Z haly budete muset postupně vejít do čtyř různých světů a teprve až jimi projdete, objeví se uprostřed teleport do světa závěrečného. O zábavu postaráno. Vějděte do prvního teleportu - **Level 11**. V první cele zleva je nevidaná atrakce, jediná mluvící



bylost v celé hře. Poslechněte si její rozumy a projděte chodbou. Zatáhněte za řetěz, projděte odemčenými dveřmi. Sud přeskočí healer. V dalších pokojích vás čekají opět souboje, v bahně je schováno slušné brnění, nakonec se dostanete k dalšímu sudu, který zdolá opět pouze uzdravující trpaslík. V následujících místnostech se nachází stříbrný meč a brnění a schody do level 12. Nespleťte si je se schody do vinného sklepení, které je prázdné. **Level 12** je v podstatě shluk bitek bez hlavy a paty, důležitá je modrá studánka na západě, která doplňuje energii. Po chvíli najdete schody do **Level 13**. Zde je tuhá Pán Vlkodlaků, který se opět stává neškodnou kočičkou, zasekněte-li ho za roh. Za ním leží špička obelisku, kterou postavte (světe div se) na obelisk, čímž získáte podobu létajícího oka. V bednách okolo se nachází několik nepodstatných věcí, raději jděte rovnou do teleportu.

Zpět v level 7 přeleťte formou oka ohně a probíje se do klíčové místnosti. Druhým teleportem leťte do **Level 14**. Tato úroveň je opravdu směšná: probíje se k mistrovi haviřů a pomocí všude poházených bomb ho zabijte. Najděte strom, pravou myš ťukněte na kohoutek a šup do teleportu. **Level 15** se proplete do místnosti, kde vás bombardují ohněm, proběhněte okolo východní stěny, okem přeleťte přes bažinu a najdete špičku obelisku. Na severu se vám nyní otevřel vchod k obelisku, na který špičku použijte a dostanete formu žáby. Do teleportu a zpět do level 7. Probíje se do klíčové haly a přeneste se do vodního světa - **Level 16**. Přes kyselá jezírka létéjte pomocí oka. Směřujte na sever, dokud nenajdete klíč od mříže a trojzubec. Odemkněte mříže, proměňte se v žabáka a skočte do vody. Ponořte se fuknutím na dolní konec výškoměru. **Level 17** je další čistě bojovou scénou. Můžete používat žabákovy vlastnosti, ale doporučuji hlavně trojzubec. Časem najdete místního krále, kterého musíte pochopitelně zabít. Je opravdu tuhá, zasekněte ho za roh. Než opustíte úroveň, seberte destičku u teleportu. V **Level 18** ji vhodte do kyseliny, u obelisku dostanete podobu létajícího draka. Teleportem se vrátíte do úrovně sedmé. Známým způsobem se přeneste do světa ohně.

V **Level 20** najdete místnost s řetězem a přesekněte ho. Nyní můžete jít na západ, kde leží špička obelisku. Vraťte se na začátek této zóny a dejte se na východ.



Drakem leťte přes bahno, všimněte si, že můžete zabít dokonce výpary z bažiny! Proleťte místnosti s ohnivými koulemi. Na SE najdete dva kameny a vložte je do výklenků. Teleportem do **Level 21**. Tahle úroveň dá zabrat. Nejdříve najdete obraz žáby na zdi, změňte se v trpaslíka-healera-uzdravovače a vypusťte žábu do úst mouchy, otevře se stěna (tuhle je opravdu!). Následuje bloudění po lávách, sledujte mapu. V jedné z uliček najdete přesýpací hodiny. Na jihu potom najdete výklenek s obrysem přesýpacích hodin, hádejte, co do něj vložit. Špičku obelisku z minulé úrovně pošlete k získání formy obra. S ním probíje východní stěnu, vraťte se do podoby draka a leťte k teleportu. Klíčovou halou se



přeneste do posledního světa.

V **Level 22** doplavte krvi na pevnou zem a najdete místnost se třemi podstavci. Jděte na východ a chodbičkou na sever, změňte se v obra a rozmlatte střílejší klacik. V chodbě za ním najdete modrý krystal, jděte ho položit na modrý podstavec. Nyní jděte od podstavců na sever. Pozor na střílejší draky, jsou opravdu nebezpeční. Najděte kamenný meč a najděte místnost na západě, která se rojí ohnivými koulemi. Přepněte na obra a dejte meč rytíři. Otevře se výklenek s druhým diamantem. Položte ho na příslušný podstavec a potopte se s žabákem do krve - **Level 23**. Pobijte ubohé améby a vynořte se ve východní části úrovně 22. U stropu by mělo viset

srdce, které formou draka zabijte. Do krve spadne poslední krystal, který najdete a položte na podstavec. Uložte hru a vstupte do teleportu. TADÁ, přichází finále. Změňte se na obra a vyzbrojte se trojzubcem. Máte-li nasbírané extra hůlky či lahvičky, připravte si je. Budete muset zabít šest podob dábla Veste, souboje jsou poměrně tuhé, ale zasekávání za rohem vám bude dobrým pomocníkem. V žádném případě se nerozbihejte halou, otevřely by se postranní vchody a vysypaly by se další příšery. Není však třeba zoufat, mně se povedlo zabít Veste na první pokus. Doufám, že se nedožiju pokračování téhle frašky, co je s Ultimou VIII?!

ANDREW

- ❶ Jedno z převtělení vrchního dábla, těšte se
- ❷ Hala předků, ticho před bouří
- ❸ Plavu si v krvi a je mi hej
- ❹ Toto místo budete navštěvovat poměrně často
- ❺ Podzimní pouštění draků
- ❻ Nepřítel se válí ve vlastní krvi, tak to má být



score 74%

Název hry:	ShadowCaster
Výrobce:	Electronic Arts
Žánr:	Fantasy
Styl:	Dungeon
Počítač:	PC
Obtížnost:	Dětsky snadná
Hodnocení:	
Originalita:	65%
Atmosféra:	70%
Grafika:	85%
Zvuk:	80%

NÁVODY

Po půl roce trápení se nám opět podařilo zachránit pohádkovou zemi Kendoria od nadvlády zla...



ishar2



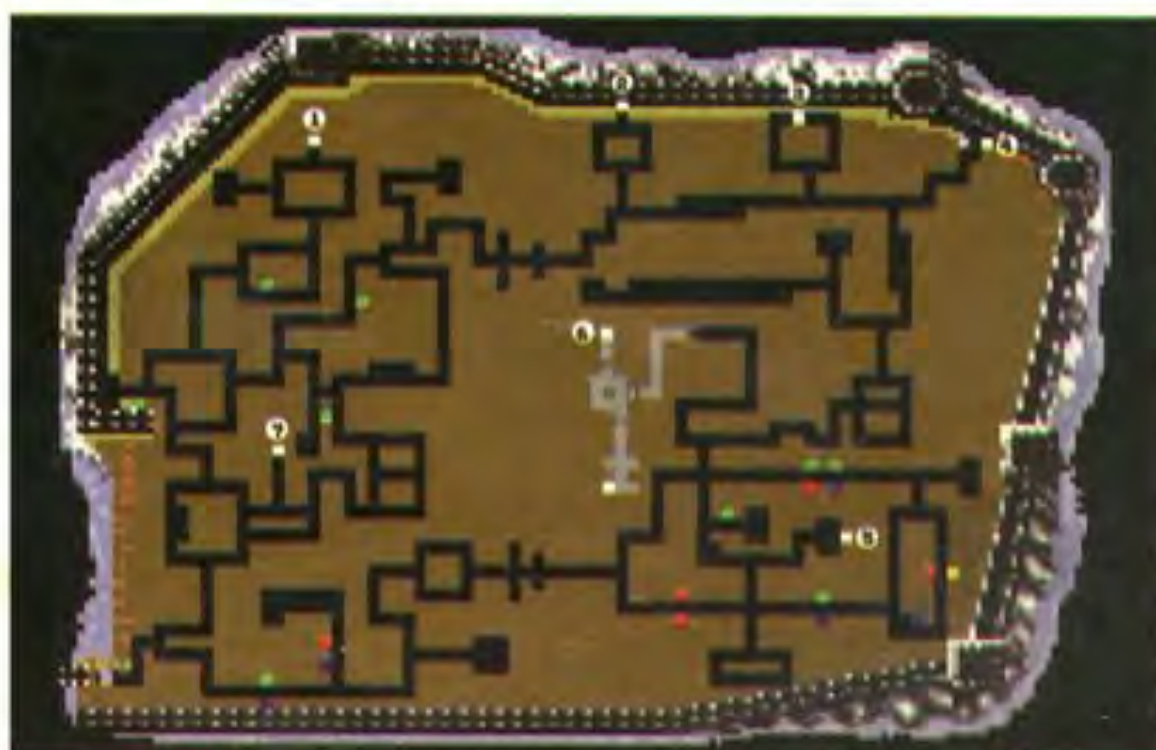


Nebudeme předstírat, že nám tahle hra nedala zábrat. Hra ISHAR 2, vynikající dungeon firmy Silmarills byl jedním z tuhých oříšků, jejichž řešení je dětsky jednoduché. Škoda, že to, jak je všechno snadné si uvědomíte až potom, co se půl roku trápíte právě s tou snadnou prkotinou. Jsme si vědomi toho, že návod na tuto hru je mírně mimo obraz a přichází trochu pozdě. Přesto ale doufáme, že vám přijde alespoň trochu vhod. Pojďte se tedy s námi podívat na tajemné souostroví, kde se dějí tak tajemné a prapodivné věci... Abychom vám usnadnili vaše bloudění, nebudeme u mapy každého ostrova uvádět pouze popisky, ale provedeme vás po každém

vesnice, ale pozor - nenechávejte si ho ve skupině - je to zloděj). Vydejte se na západní molo (2) a pokuste se přemoci strážce. Budete odvedeni znovu do vesnice před velitele oblastní správy (3), který vás zasvědí do svých problémů se ztraceným amuletem. Ten sebere z krku odporné příšery na lesní mýtině (4), kterou budete ovšem předtím muset přinejmenším zabít. Než se vrátíte k veliteli, který vás za navrácení amuletu pustí na loď, seberte veledůležitou přísadu do super důležitého kouzla - Dandellion purée (5). Na palubě lodi se můžete směle vydat do nejbližšího a jediného města na Zachově ostrově.



● IRVAN'S ISLAND



● ZACH'S ISLAND



ostrovy zvlášť tak, abyste se mohli soustředit jen na boj a řešení problémů mohli vypustit. Zasloužíte si trochu péče...

IRVAN'S ISLAND

První ostrov je relativně jednoduchý, ale přesto jej nelze dokončit najednou a budete se na něj muset ještě nejméně jednou vrátit. Jsou tady dvě cesty - první pro hrdiny a druhá pro nás ostatní. Pokud patříte mezi hrdiny, přímo na začátku pobijte tři bandity, získejte 10 000 a od umírající dívky její amulet (1). Pokud patříte mezi rozumnější a opatrnější, dojdete do vesnice na severu, v hospodách naverbujte pár postav, v obchodech nakupte zbraně, štíty a helmice a teprve potom pobijte nebezpečné Shandarovy přísluhovače (pro zasmání můžete zkusit vykoupit podivného človíčka ve studni uprostřed

ZACH'S ISLAND

Tady se můžete pohybovat podle libosti, využívat mapy k lepší orientaci, nakupovat zboží v obchodech, pobíhat po hospodách, okrádat zloděje o peníze a podobné radovánky městského života. Až se dostatečně vyřádíte, udělejte, co je potřeba. K tomu ale budete potřebovat mapu a popisky k ní. Na mapě jsou zeleně vyznačeny hospody, modře obchody se smíšeným zbožím, lektvary, a oděvy. Pro další cestu je důležité koupit pro každého člena party jeden kožík a provaz. Červeně jsou vyznačeny obchody se zbraněmi. Nakupujte zbraně podle potřeby a finančních možností, ale nezapoměňte koupit jakýkoli železný štít. Bude se vám hodit. Teprve s dobrými zbraněmi můžete porazit dva kamenné obry hlídající relikvii na prvním ostrově (IRVAN'S ISLAND, 6).



NÁVODY

Nezapoměňte ani na obchod se zvířaty, který je na mapě žlutě. Tady kupte všechno kromě masožravé rostliny. Zvířata použijete na velice neobvyklých místech. Jen počkejte! Teď už ale k nejdůležitějším místům, která jsou na mapě vyznačena bílými čtverečky a čísly. Takže postupně.

1. Velitel ostrova - to je velice, ale velice podlý charakter. Můžete ho během prvních několika dnů navštívit, ale nic s ním zatím nebude a časem stejně zmizí. Do jeho pracovny se ale podíváte v další fázi příběhu.
2. Chrám - tady se něco ztratilo. Vráťte to brzy, jen co to najdete.
3. Banka - milé místo, kde si můžete naprosto

Až budete mít všechno tohle trápení za sebou, nevydávejte se ještě na ostrov AKKER'S ISKAND, ale vraťte se na první ostrov. Tady pobijte již zmíněné golemy a seberte relikvii (6). Dejte se na východ a najdete kouzelníka (7). Uplatte ho mírnými 10 000 zlatých a dostanete radu. Vypustte tedy svého orla z obchodu ve městě a objevíte další ostrov. Vydejte se tam, ale předtím si oblékněte kožichy a opásejte se provazy. Pád do ledové průrvy není ničím příjemným...

JON'S ISLAND

Tenhle ostrov vypadá složitě, hlavně proto, že jsou tady tři vstupy. Řiďte se podle mapy a nic zlého se vám nestane. Nejprve tedy dojedte k jižnímu molu, vyškrábejte se na okraj srázu, najdete kouzelný hrnec na míchání lektvarů (1) a zlikvidujte obrovského nosorožce (2), který vám (in memoriam) věnuje svůj roh. Vypravte se na severozápad, seberte kouzelný meč (3), zastavte se u poletujícího

THORM'S ISLAND

Na tomto ostrově vás čeká nejjednodušší část celého dobrodružství a návod na tuto část bude nejstručnější. Bude se řídit podle čísel, která vycházejí z čísel na mapě, která zase přesně vychází z mapy ve hře.

1. Starý Ent. Namíchejte mu kouzlo Jablou a dostanete přívěšek - vstupenku do BLUE VELVET.
2. Zkaměnlý Druid Grimi - dejte mu roh a po jeho obživení jej nechte očarovat svůj železný štít na štít proti dračímu ohni.
3. Zeldy - pohřešovaná dívka, na jejímž spanilém krku naleznete klíč od starosty ze Zachova ostrova.
4. Relikvie

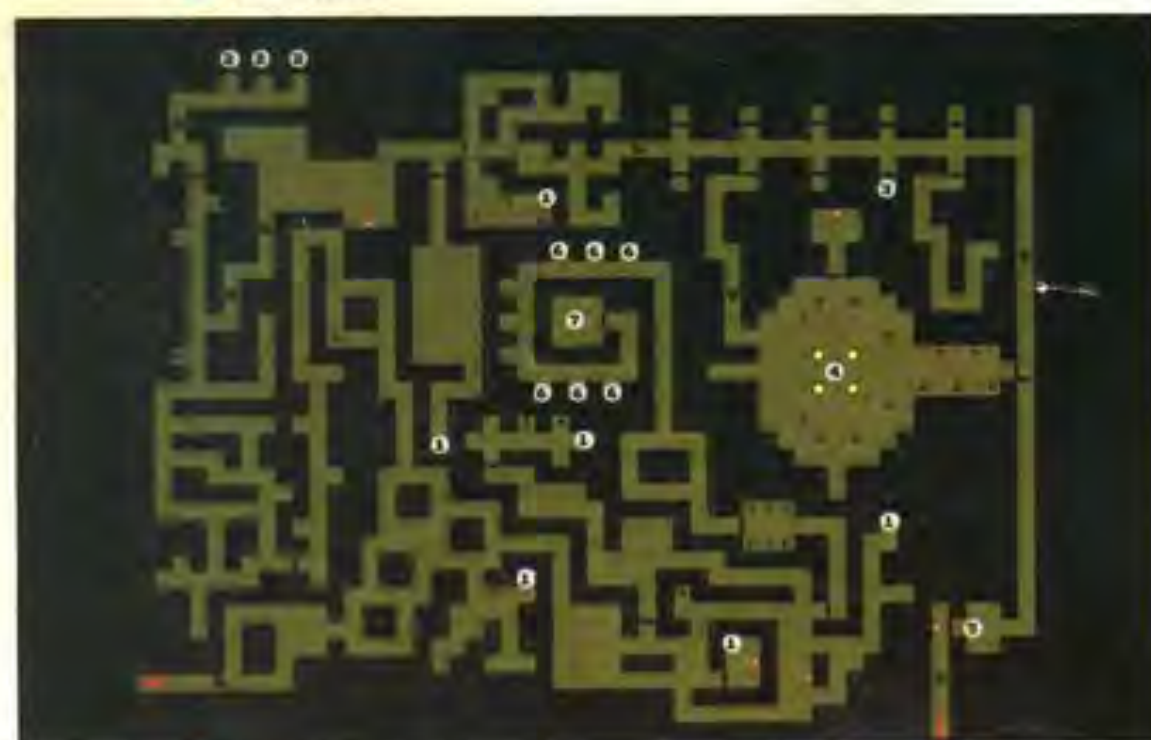
Vaše starosti na tomto ostrově končí. Vraťte se na Zachův ostrov, klíčem od Zeldy odemkněte starostův příbytek (1), vezměte sochu a doneste ji do chrámu (2) - dostanete amulet. Ještě předtím, než se vydáte do Blue Velvet si ale nezapoměňte koupit večerní oblečení v obchodě v jihozápadní čtvrti. V Blue Velvet není nic než



● JOHN'S ISLAND



● THORM'S ISLAND



● AKKER'S ISLAND



● OLBAR'S ISLAND

zbytečně uložit peníze. Zajímavější je přijít do banky z druhé strany, pobít všechny strážce (je jich požehnaně) a uloupit rovných 100 000, které vám stačí na všechny obchody a ještě stihnete dávat almužny.

4. Knihovna - tady dostanete mapu dalšího ostrova a vysvětlení některých důležitých kouzel.
5. Blue Velvet - oblíbený noční podnik. Vstupte po 20.00 a budete zatčeni bez ohledu na sílu zbraní. Po deportování do vězení použijte na dveře straku, která vám přinese klíč. Mezi první a pátou hodinou ranní se otevírají dveře u obětní místnosti (7). Zabijete-li kouzelníka a dostanete se dovnitř, získáte důležitý klíč. Do Blue Velvet se ovšem podíváte ještě jednou, ale až později, mnohem později.
6. Slepá ulička U čtyř věží. Pokud tady budete mezi 2 a 4 hodinou ranní a budete mít sebou nejméně 20 000 zlatých v hotovosti, tajemný muž vám prodá tajemnou relikvii.

kněze (4), kterému namíchejte a dejte vypít lektvar Humbolg - dostanete mapu pátého ostrova (Ha, nemůžu si odpustit drobnou výtku Silmarills: v celém manuálu není jediná zmínka o tom, že by se kouzla dala používat na něco jiného, než na členy vlastní party. To není fér. Tohle není finta, to je svinstvo!!!). Konečně se vypravte do severovýchodní části ostrova, posbírejte všech pět rostlin potřebných pro namíchání kouzel proti závratí, dojdete až do nejvyššího místa ostrova (6), každému členovi party namíchejte kouzlo Mildong a seberte další relikvii (7). Tím jste téměř dokončili úkoly tohoto ostrova. Sem se vrátíte už jen jednou. Opusťte už království zimy a vydejte se do zelené Thormova ostrova, do dobrodružství mezi větvemi vysokých stromů...

mapa posledního ostrova. Seberte ji, ale poslední ostrov nechte zatím spát. Místo toho se vydejte na AKKER'S ISLAND.

AKEER'S ISLAND

Vášim úkolem je tady získat šest kouzelných lebek a s jejich pomocí poslední relikvii. Lebky jsou na mapě vyznačeny číslem (1). Procházejte ostrov podle mapy a nehroží vám nebezpečí (pozor na ostrnaté koule a kopí ve zdi, která jsou ovšem také vyznačena). I přes jednoduchost tohoto ostrova se tady mohou vyskytnout jisté problémy. S přehazováním pák a hledáním průchozích zdí si snad podle mapy poradíte. V místě označeném (2) jsou tři váhy. Na všech třech musí být částka 3550 zlatých. Pokud zatížíte všechny tři váhy touto částkou, vysušíte vodu ve stokách a otevře se vám cesta do další

části. Podzemní cely odemknete klíčem ze Zachova ostrova a v jedné z cel (3) naleznete dívku jménem Grimzel - musíte ji bezpodmínečně vzít k sobě do party i za cenu odchodu jiného člena. U zamčených dveří (5) použijte opici, která vám otevře dveře. Pokud jste cestou posbírali všech šest lebek, můžete je položit na váhy (6) a získat tak poslední relikvii.

V tuto chvíli byste měli mít u sebe všech pět relikvií a Grimzel - všechno potřebné pro oživení mrtvého druida. Vydejte se znovu na zasněžený ostrov (JON'S ISLAND), dojdete k podstavcům v severozápadní části (5) a položte na ně všech pět relikvií. Hal Grimzel - Druid je mezi námi. Šup s ním do party. Teď už jste připraveni na cestu na poslední ostrov.

OLBAR'S ISLAND

Mapa a bojové umění je všechno, co tady potřebujete ke štěstí. Tady jsou popisky k tomu prvnímu jmenovanému:



score 80 %

Název hry:	ISHAR 2
Výrobce:	Silmarills
Žánr:	Fantasy
Styl:	Dungeon
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	80%
Grafika:	80%
Zvuk:	70%

1. Drak - pokud máte kouzelný štít a pokud Grimzel vykouzlí ochranu proti ohni, je zabítí draka snadnou záležitostí.
2. Temný rytíř - návod je jednoduchý - řežte toho chudáka hlava nehlava.
3. Studánka - zajímalo by nás, k čemu je tahle studánka dobrá. Až to budeme vědět, budeme chytřejší.
4. Dveře odemknete, když jim necháte do ouška zazpívat papouška (do ouška - papouška, papouška - do ouška - jéé, rýmuje se to... - red.)
5. Krogh - pokud ho nezabijete, ISHAR 2 nikdy nedohrajete. Pokud ho zabijete, dohrajete.

Dohráli jste ISHAR 2. Blahopřeji k dokončení další náročné hry, těším se nashledanou u dalších návodů a přeji vám chápavého a tolerantního očního lékaře.

ICE

A už je to tady, po obou dílech Wing Commanderu a jejich Akademii přišlo zatím nejdokonalější skloubení strategie, obchodování a super akčního simulátoru ve vesmíru. Nicméně i tento skvělý mix se může stát tvrdým oříškem pro některé z vás, a právě pro ně je tu náš návod. Již od počátku hry se snažte vylepšovat si svůj zbrojní arzenál a vydělávat peníze obchodováním se zbožím, nebo plněním jednodušších misí. Až si vyděláte na Jump Drive, na mapy ostatních kvadrantů a budete se cítit dostatečně vyzbrojení a silní v soubojích, vydejte se do New Detroitu v pravém dolním kvadrantu. V baru (typickém to místě pro potkávání cizích osob) se

předmět, který spolu s vaším tvoří jakousi mapu vesmíru. Podle ní by měly být v levém horním kvadrantu další, doposud neznámé systémy a v nich možná nějaký poklad. V systému Rygnannon je k dispozici zajímavá a nebezpečná práce - mapování nových systémů. Zmapujte tedy postupně systémy Delta, Beta, Gama (extra tuhá mise) a Delta Prime, ve kterém na vás čeká překvapení. Naleznete tu totiž opuštěnou základnu mimozemšťanů. Z vraku jejich stíhačky si odmontujte speciální zbraň. Budete ji totiž potřebovat na vetřelce z cizí civilizace, který na vás začne útočit hned, jak odstartujete. Ale pozor, zbraň není zatím dostatečně „nabitá“ a na vetřelce příliš neúčinkuje. Tak tedy nohy na

privateer

tipy taktika

seznámíte s chlápkem, který vám nabídne práci a dá vám do opatrování záhadnou starožitnost neznámého původu a vysoké hodnoty (Artefakt). Po ukončení zadané mise se v tomto baru od mladé ženy dozvíte o tom, že muž, jenž vám půjčil onu záhadnou starožitnost, byl zavražděn. Po vás již pravděpodobně taky někdo jde a tak vám žena nabídne, aby jste pro ni udělal několik misí. Ona vám na oplátku zjistí vše možné o starožitnosti. Po ukončení všech zadaných misí se vydejte z Oakhanu do New Constantinopolu. Tam naleznete dva muže, bohatého obchodníka a jeho gorilu. Obchodník vám slíbí další informace o vaší záhadné věci, samozřejmě za splnění několika misí. Pracujte poctivě až do okamžiku, kdy bude v baru sedět sám beze svého strážce. Opusťte základnu, ale nelette podle plánu, jinak padnete do pasti. Místo toho leťte do systému Oxford na stejnojmennou planetu. Na planetě navštívte místní knihovnu, po splnění několika relativně lehkých misí vám bude do ní umožněn přístup. Zjistíte, že ta záhadná věc, která vám způsobila tolik nepříjemností, je od neznámé mimozemské civilizace na vysokém stupni inteligence a že výzkumem v této oblasti se zabývá jeden vědec momentálně vězněný v systému Palan. Až na určené místo dorazíte, zjistíte, že planeta je v blokadě ozbrojených sil. I kdyby se vám podařilo se probít, profesor s vámi stejně odmítne odletět po dobu trvání blokády. A proto se na sousední rafinerii seznámte s ženou z nepřátelského gangu, který planetu s profesorem obléhá. Dá vám několik misí z nichž zejména poslední dvě jsou již zatraceně obtížné. Po odstranění blokády transportujte našeho vědce na sousední rafinerii, kde se již bude cítit bezpečněji. Dostanete od něj ještě jeden záhadný

score 78%

Název hry:	PRIVATEER
Výrobce:	Origin
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Simulátor
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	73%
Atmosféra:	85%
Grafika:	94%
Zvuk:	87%

ramena, pardon myslel jsem maximální zrychlení a směr systém Nexus. Tam potkáte podřízenou admirála, která vás poprosí o pomoc proti neznámému vetřelci. V systému Parry na vojenské základně máte schůzku s admirálem, který vám sdělí podrobnosti. Máte nejdříve dělat volavku a nalákat vetřelce do systému Blockade point Tango. Cestou potkáte jiného mimozemšťana, který vám konečně nabije vaše kanony. Jakmile se objeví nepřítel, začne po něm celá armádní letka pádit, nicméně ho ani neskrábne. Ten úkol je totiž na Vás a není zdaleka jednoduchý. Palebná síla vašeho nepřítele je totiž tak silná, že jeden plný zasah se rovná smrti. Z pochopitelných důvodů nedoporučuji nálety proti sobě, já jsem uspěl trpělivým pronásledováním a odstřelováním zezadu. Po definitivní destrukci nepřítele si vychutnejte pár animací a můžete, jestliže budete mít chuť, pokračovat v obchodování mezi planetami.

S.S.C.

indiana
jones III

Postupem času zjistíte, že různé problémy je možno řešit různými způsoby - Lucas Arts si na této různorodosti dává velmi záležet (vrcholem je Indy IV). Za vychytralejší řešení problémů můžete dostat více bodů než za normální postup, tento návod vám ukáže bod po bodu všechny cestičky řešení a rozdíly v postupu složitějším a jednodušším. Tento detailní výpis bodů se bude určitě hodit fetišistům Lucas Arts a vyznavačům Indyho Jonese, možná zjistíte, že jste o řadě věcí vůbec nevěděli. Doufám, že jsem vychytil všechny rozdíly, ale pokud náhodou (ale úplně náhodou - Andrewi narazíte na něco navíc, určitě napište.

5 bodů - zbavit se studentů tím, že je necháte postupně se zapsat
10 bodů - po rozhovoru s Markusem se dozvědět jméno jiného profesora, z kterého studenty odkážete

score 77%

Název hry: INDIANA JONES III

Výrobce: LUCAS ARTS

Žánr: Zpracování filmu

Styl: Adventure

Počítač: PC

Obtížnost: Střední

Hodnocení:

Originalita: 75%

Atmosféra: 80%

Grafika: 75%

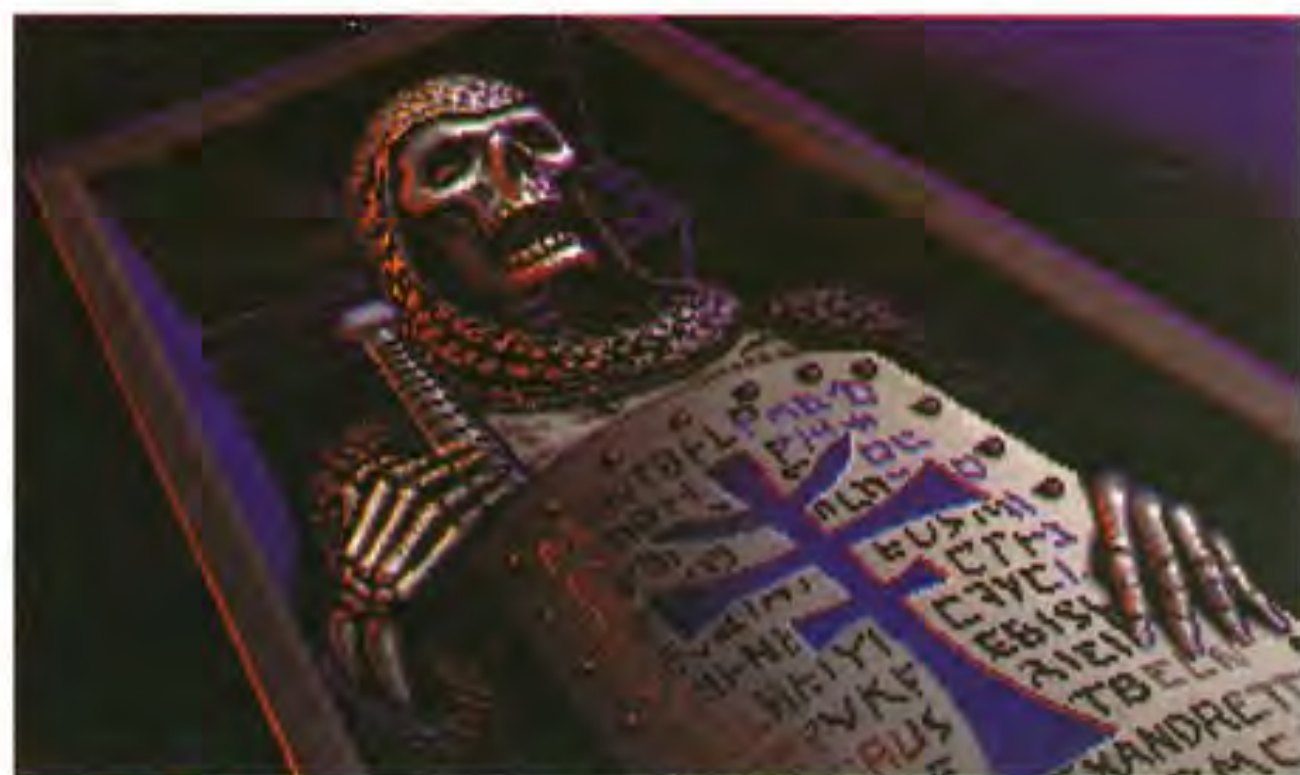
Zvuk: 80%



● Bloudit v tunelech pod Benátkami není nic příjemného.

10 bodů - dostat se do podzemní knihovny v Benátkách
5 bodů - odstranit zátku pomocí klíče a háku
5 bodů - tři panely v podzemí nastavit do polohy otevírající dveře
5 bodů - na lebkách v podzemí zahrát správnou melodii
5 bodů - dostat se podzemím k rytíři a otevřít rakev
1 bod - přeboxovat vrátného zámku
5 bodů - poslat vrátného do vesnice (odpovědi 2,1,2)
3 body - přeboxovat Němce u schodů do 1. patra
3 body - přeboxovat Němce u šatny
3 body - přeboxovat Němce u obrazárny
5 bodů - přeboxovat Němce u lékárníčky
5 bodů - přeboxovat Němce před plukovníkovou pracovním
5 bodů - přeboxovat Němce před místností s klíčem od cely
5 bodů - přeboxovat Němce uprostřed hradu v 1. patře
5 bodů - přeboxovat Němce uprostřed hradu v 1. patře vzadu u oken
5 bodů - prokecat se přes Němce u schodů do 1. patra oblečen jako Indy (odpovědi 1,2,2)
5 bodů - prokecat se přes Němce u šatny oblečen jako Indy (odp. 3,2,1)
5 bodů - prokecat se přes Němce u obrazárny oblečen jako Indy (odpovědi 2,2,1,1)
8 bodů - prokecat se přes Němce u lékárníčky oblečen v německé uniformě, přičemž je nutno znát od opilce jméno velitele zámku (1,3,1)
8 bodů - prokecat se přes Němce před plukovníkovou pracovním oblečen v německé uniformě (odpovědi 1,2,1)
8 bodů - v 1. patře u okna se od Němce dozvědět, že se strážný před místností s klíčem od cely jmenuje Siegfried a s tímto se ke klíči dostat v německé uniformě (odpovědi 2,2,3)
15 bodů - přeboxovat siláka, dát mu však předtím 2x napít piva
8 bodů - prokecat se přes Němce uprostřed 1. patra oblečen v německé uniformě (odpověď 3)
1 bod - přeboxovat opilce v přízemí
2 body - vzít si od opilce nádobu na pivo
10 bodů - dostat se do místnosti s obrazem Grálu a obraz si prohlédnout
10 bodů - překecat hlídače bezpečnostního zařízení
15 bodů - dát hlídači bezpečnostního zařízení knihu Mein Kampf
25 bodů - nalit pivo do bezpečnostního zařízení

Mnoho hráčů se snažilo a nadšeně dohrálo Indyho III od Lucas Arts, byli zde však i tací pařani, kteří si nedali pokoje, dokud Indyho nedohráli na plný počet bodů, jedním z nich byl například známý sysop Radek Lukáš, který sepsal získávání bodů přesně bod po bodu, zde ho máte k dispozici.



● Odpočijte v pokoji, statečný rytíři...



● Je tady málo kostí.

5 bodů - dostat se z 1. patra do druhého pomocí biče
5 bodů - po chycení dát Němcům Grail Diary a dostat se tak do Berlína
30 bodů - po chycení dát Němcům falešný Grail Diary, který se nachází ve stole v Indyho domě, klíč je přilepen vzadu na knihovně
15 bodů - rozvázat se kopím
25 bodů - odejít ze zámku tajnými dveřmi
10 bodů - nechat si podepsat Mein Kampf Hitlerem v Berlíně
40 bodů - nechat si podepsat pas Hitlerem v Berlíně
10 bodů - přeboxovat Hitlera, sice vás zabije, ale 10 bodů získáte
5 bodů - vzít muži s novinami letenky
10 bodů - odstartovat s letadlem podle návodu z knihy z Benátek
10 bodů - přeboxovat kontrolora listků ve vzducholoži (obtížné). Přejdete-li bludiště ve vzducholoži bez soubojů, získáte 15 bodů, s jedním soubojem 10 bodů a se dvěma 5 bodů
5 bodů - (letíte-li letadlem) za každé sestřelení dalších šesti letadel
5 bodů - za procházení kontrol na cestě překračováním
4 body - za procházení kontrol na cestě boxováním
20 bodů - projít přes řezačku
20 bodů - projít přes kameny s písmeny
20 bodů - vybrat správný grál
30 bodů - po uzdravení otce odejít a nechat grál na podlaže
100 bodů - po uzdravení otce vzít grál, aby ho nedostala Elsa a vrátit ho
75 bodů - nechat Elsu vzít grál, pak ho ze škvíry vytáhnout bílým a vrátit
50 bodů - nechat Elsu vzít grál, po její smrti jen odejít



● Tahle knihovna bývala dříve kostel. Jak je vidět.



● Tajemné znamení bylo objeveno, cesta do katakomb je volná



● Je dobré dívat se na rakev jen z vnějšího pohledu

Pařanský zákysník

Vážení čtenáři,

V této rubrice se vám budeme snažit odpovídat na vaše dotazy týkající se problémů s hrami na počítačích o nichž jsme si povídali nebo budeme povídat na ostatních stránkách. Problémy s domácími automaty, konsolemi budeme řešit přímo v rubrikách Tipů a Triků těmto přístrojům určeným. Budeme rádi, když si na naši rubriku zvyknete a budete nám dopisy sem patřící viditelně označovat heslem „ZÁKYSNÍK“, abychom věděli, na čem jsme. Je také pravděpodobné, že si s některými vašimi dotazy nebudeme vědět rady. Nezlobte se proto na nás - nikdo není neomylný vševěd. V případě, že s inkriminovanými otázkami nebudeme moci pohnout, otiskneme vaše dotazy stejně - pro případ, že se mezi čtenáři najde správná duše schopná odpovědět na tu kterou otázku. Dost už ale řeči a frázi, vzhůru na první hromadu zákysů a problémů.

Proč mi ve skvělé hře LEGACY firmy Microprose neustále padají z inventory čínské mince, konkrétně v levelu Asylum.

Pavel S. Praha 6

Tento jev je způsoben tím, že máš u sebe Fungi, která má spadeno právě na čínské mince. Zvláštní úchylka že...

Už několik měsíců soustavně hraji vynikající dungeon ISHAR 2, ale pořád se nemůžu dostat na čtvrtý ostrov (zatím jsem objevil IRVAN'S ISLAND, ZACH'S ISLAND a AKEER'S ISLAND). Zkusil jsem všechno možné, ale pořád nic. Pomůžete?

František R. Mariánské Lázně

Jistě, od toho jsme tady. Kromě kompletního návodu, který se poflakuje někde po tomhle čísle ti dáme malou radu, která tvůj problém vyřeší rychleji a operativněji - stačí si v obchodu se zvířaty ve městě (ZACH'S ISLAND) koupit orla, vrátit se na první ostrov, dáš kouzelníkovi na východě ostrova 10 000 zlatých a potom co ti poradí, vypustit orla. Tvůj dobrodružství tak ale zdaleka neskončí...

Když jsem poprvé uviděl hru SHADOWCASTER, byl jsem unesen. Pařil jsem to jako blázen, ale zakysl jsem ve 21. úrovni. Je to místo za ledovým stropem, kde jsou dvě podivné, jakoby průchozí zdi a na jedné ze stěn obrázek žabáka. V minulém SCORE jsem se dočetl o chystané rubrice Pařanský zákysník a rozhodl jsem se vám okamžitě napsat o radu. Tak co mám s tou prokletou žabou udělat?

Jan S. Praha 4

Když se nad tím problémem zamyslíš, řešení je nasnadě - stačí se proměnit v postavu Healera a vypustit roj mušek do žabákovy kšichty, resp. pusinky. Snadné že. Ne, v podstatě je to velice nechutná hádanka, na kterou zase nebylo tak snadné přijít...

Proč se mi v HIRED GUNS občas nějaká zbraň nebo předmět rozpadne na prach? Dá se tomu nějak zabránit? K čemu jsou ty velké reaktory, musím je nosit sebou?

Karel P. Tábor

HIRED GUNS je výborná hra. To ti ale moc nepomůže. Předměty se rozpadají, protože moc nevydrží. Některé zbraně nejsou vodotěsné a pod vodou se rozmočí, stejně jako určité druhy munice. Je potřeba vyzkoušet. Po zásahu střelou také většinou trpí věci v inventury. Je potřeba dávat pozor. Reaktory MUSÍŠ mít u sebe v poslední úrovni, jinak nesplníš misi, nezničíš planetu a můžeš se jít zahrabat. Jsou dohromady čtyři. Nezapomeň, čtyři!

Již několik měsíců hraji geniální hru POPULOUS II. Přišel jsem již na spoustu věcí, ale stále nevím, jak si poradit s poničenou půdou a bažinami v případě, nemohu-li stavět zemi. Myslím si, že to není možné.

Ludvik M., Praha 1

Souhlasíme s tebou, že je hra geniální, avšak k opravování země máme určité výhrady. Je to totiž možné. Pomoci květin. Heurékal

Ve WAR IN THE GULF nedokážu splnit poslední misi na druhém ostrově, kde se od severu blíží kolona Iráckých tanků. Když několikrát vystřelím na kolonu, zničím pár tanků, ale ostatní mě spolehlivě odrovnají. Když se chci schovat, nepřátelské tanky přejedou přes most a je konec. To snad nemá řešení.

Vladimír O. Praha 4

Ha, to je snadné. Pokud podle manuálu zpomalíš nepřítele tak, že rozstřílíš silnici před mostem, nemáš ještě vyhráno. Musíš totiž najít takové místo v lesíčku severovýchodně od mostu, kde se skryješ na okraji porostu tak, abys mohl střelou na tanky na mostě a přitom zůstal nepozorován. Potom stačí k vyřízení útočníků jediný tým. A je to. Nic není neřešitelné.

Neznáte náhodou nějaké číty na SYNDICATE?

Filip P. Pardubice

NUK THEM, ROB A BANK, TO THE TOP (na obrazovce se jménem týmu)

Když ve hře FRONTIER plním úkol, kde musím zabít nějakého člověka startujícího z planety, vždycky mi buďto upláchne do hyperprostoru anebo ho zničím, ale potom po mě jde ochranka základny a zhorší se mi kriminální status. Co mám dělat?

František K. Mělník

Stačí mít zařízení HYPERSPACE CLOUD ANALYSER a potom, co se nebožák uchýlí do hyperprostoru, analyzovat oranžový oblák a skočit za ním. Ve vesmíru ho můžeš dosytosti rozstřílet bez obavy o svůj morální a kriminální profil.

Nevím si rady v LOST IN TIME. Jsem v rybářově domku, nemohu se od tamtud dostat. Zkoušel jsem již všechno.

Zdeněk M. Praha 2

Nezkoušel jsi všechno! Musíš smočít chleba do tekutiny a hodit ho na střechu. Ze spadlého kruhu odřízni břitvou lano, připevni ho na kotvíčku, pomoci které můžeš vylézt na útes.

Může mi už proboha někdo poradit, jak mám v INNOCENT UNTIL CAUGHT získat klobouk od opilce v uličce?

Vladimír S. Praha

Může. V baru seber v zadní kapse kalhot chlapíka lístek ze zástavárny, dojdí do zástavárny a vyzvedni si fotoaparát. Foták nabij u stánku a bleskem oslep opilce. Klobouk i s almužnami je tvůj.

HELP! Trápí mě SAM&MAX. Nevím, jak si poradit ve strašidelném zámku na pouti. Umím sice rozsvítit baterii, ale nevím na co je to dobré. Pomozte.

František B. Plzeň

Popadni zajíce a vyhoď s ním pojistky

Existuje čít na hru ALIEN 3 ?

Tereza Z. Měsice u Prahy

V obrazovce volby obtížnosti atd. navol HARD a 6 kreditů. Kdykoliv ve hře stiskneš SPACE a N, poposkočíš o úroveň dál. To by ti snad mohlo stačit. No ne?

Tolik protentokrát k zákysům a problémům. Těm, na které se dnes nedostalo se omlouváme a slibujeme, že se budeme snažit odpovídat na většinu dotazů buďto touto formou anebo formou kompletních návodů, řešení či seznamů tipů a triků. Zachovejte nám přízeň a kdykoli zakysnete či se vám přihodí cokoliv ošklivého v jakékoli hře, neváhejte a napište nám. Zákysník každého pařana je tu pro vás.

Vaše Redakce

ZÁKYSNÍK

Všechno se vyvíjí. Otřepaná fráze. Avšak ve světě počítačových her platí více, než si mnozí z nás představují. Před třinácti lety v roce 1980 bylo uvedeno na trh ZX80. Pro obrovské množství lidí to znamenalo začátek éry domácích elektronických her. Mít vlastní počítač se stalo snem milionů lidí. Díky ceně 8-mi bitů, která vlastně tuto éru započala, se začaly tyto sny plnit. Atributová grafika, možnost vydávání zvuků a počítačové hry, využívající tyto gigantické možnosti se staly šlágre. Píše se rok 1985, Atari uvádí fantastický stroj - Atari 520 ST. To se okamžitě stává hitem roku, není se čemu divit, je totiž 16-bitové!!! Roku 1986 prezentuje Andy Warhol multitaskový, 16-bitový, 4096-ti barevný počítač budoucnosti - Amigu 1000. Mezitím se svým směrem vyvíjejí počítače IBM PC kompatibilní, stále více využívající skvělé možnosti grafiky CGA, ty novější dokonce EGA! Na scéně se objevují superrychlé 32-bitové počítače, které začínají potichu vytlačovat své slabší bratříčky. Rok 1993. Vybíráme mezi PC 486 DX2 (16-ti bitový SoundBlaster, SVGA), Amigou 1200 s 24-bitovou grafikou, Atari Falconem s 16-bitovým DSP zvukem. Na začátku roku 1994 si čteme SCORE a přemýšlíme, kde prodat svůj zastarávající 32 bitový počítač, kde sehnat levného Silicona a co si koupit na hraní her. Dobrým řešením může být koupě jednoho z gamesích strojů na CD disky. S recenzemi některých z nich se budete moci setkávat ve vašem SCORE.



Jaguar

S touto revoluční 64 bitovou konzolou, připomínající spíše záchodovou mísu, než věc na hraní počítačových her, chce Sam Tramiel, prezident společnosti Atari Corporation, zaplavit trh digitální zábavy a znovu vydobýt ztracené místo pro Atari. Slibovaný výkon má být zajištěn dokonalým hardwarem, který kompletně vyrobili technici od Atari, včetně 64 bitového mikroprocesoru RISC. Jestliže Sam opravdu dodrží slibovanou cenu, můžeme očekávat masový nástup těchto strojů a těžké chvíle pro ostatní CD konzoly.

Výrobce: Atari
CPU: RISC, 64 bitů (vlastní výroba)
Grafika: rozlišení neznámé, 16.7 milionů barev
Zvuk: 16 bitů stereo
Video: volitelně MPEG1/2
Cena: 200 liber, s CD mechanikou 400 liber



Amiga CD32

V podstatě se jedná o jinak zakrytovanou Amigu 1200. Commodore se již jednou pokusil dobýt svět kompaktních her se svým CDTV, ale příliš vysoká cena, špatný marketing (je nyní lepší?), malá softwarová podpora a trocha smůly způsobily, že tento pokus jaksi nevyšel. Když vás omrzí hraní her, můžete svůj CD32 rozšířit na Amigu 1200 přidáním disketové jednotky a klávesnice, nebo zasunout kartu MPEG, která vám umožní přehrávat filmy z kompaktních disků (CD Video). Nad ostatní systémy po hardwarové stránce nevyniká, pro volbu Amigy CD32 mluví kompatibilita s předešlými Amigami, možnost rozšíření na plnohodnotný počítač a v neposlední řadě slitování nad osudem firmy Commodore, jejíž přežití závisí na úspěchu tohoto stroje.

Výrobce: Commodore
CPU: MC 68EC020 /32 bitů, 14 MHz/
Grafika: AGA, 320 x 256 - 1280 x 512, 256 barev z palety 16.7 milionů barev
Zvuk: 16 bitů stereo plus 4 kanály 8 bitů
Video: volitelně MPEG1
Cena: 300 liber

MADMAX



CHCEME POZNAT SVÉ ČTENÁŘE

Záleží nám totiž velice na tom, co si o našem časopise myslíte a kdo jste. Proč? Aby časopis SCORE co nejvíce odpovídal Vaším představám. Prosíme Vás proto o vyplnění tohoto dotazníku a zaslání na naši adresu. Za spolupráci Vám mnohokrát děkujeme.

1. Jaký počítač vlastníte

- a) PC
- b) Amigu
- c) Apple Macintosh
- d) jiný

2. Pokud vlastníte PC, specifikujte ho:

- a) XT (80386,88)
- b) 286 (AT)
- c) 386
- d) 486
- e) přenosný/laptop

3. Pokud vlastníte Amigu, specifikujte ji:

- a) Amiga 500/500 +
- b) Amiga 600/600 HD
- c) Amiga 1200/1200 HD
- d) Amiga 3000
- e) CDTV
- f) CD 32

4. Jakou herní konzoli vlastníte?

- a) Sega Master System
- b) Sega Mega Drive
- c) Nintendo NES
- d) Super Nintendo
- e) jiný

5. Pokud vlastníte PC, jak dlouho?

- a) méně než 6 měsíců
- b) 6-12 měsíců
- c) 1-2 roky
- d) déle než 2 roky

6. Plánujete koupit PC v příštích 12 měsících?

- a) ano
- b) ne

7. Kde používáte svůj PC?

- a) doma
- b) v práci
- c) ve škole
- d) jinde

8. O které oblasti softwaru se zajímáte?

- a) hry
- b) uživatelský software
- c) počítačová grafika
- d) hudba
- e) video
- f) DTP
- g) komunikace
- h) Public Domain/shareware
- i) CD/multimédia
- j) virtuální realita
- k) vzdělávání

9. Ohodnotte jednotlivé části časopisu SCORE známkou od 1 do 10 (1 je nejlepší, 10 nejhorší) a zároveň označte, zda by takových příspěvků mělo být v budoucnosti stejně/více/méně.

	stejně	méně	více	hodnocení
a) novinky	☐	☐	☐	
b) recenze	☐	☐	☐	
c) hardware	☐	☐	☐	
d) techbox	☐	☐	☐	
e) návody	☐	☐	☐	
f) dopisy čtenářů	☐	☐	☐	
g) Sega	☐	☐	☐	
h) Nintendo	☐	☐	☐	
i) kultura	☐	☐	☐	

10. Jak často kupujete originální hry?

- a) jednou týdně a častěji
- b) 2 - 3 měsíčně
- c) jednu měsíčně
- d) 7 - 11 krát ročně
- e) 1 - 6 krát ročně
- f) nikdy

11. Jak často kupujete shareware?

- a) jednou týdně a častěji
- b) 2 - 3 měsíčně
- c) jednu měsíčně
- d) 7 - 11 krát ročně
- e) 1-6 krát ročně
- f) nikdy

12. Jaký hardware vlastníte, nebo chcete zakoupit v příštích 12 měsících?

	mám	chci koupit
a) zvukovou kartu	☐	☐
b) modem	☐	☐
c) tiskárnu	☐	☐
d) 3.5" disk driv	☐	☐
e) CD-ROM drive	☐	☐
f) hard disk	☐	☐
g) joystick	☐	☐
h) MIDI	☐	☐
i) scanner	☐	☐
j) digitizér	☐	☐

13. Jaký software vlastníte, nebo chcete zakoupit v příštích 12 měsících?

	mám	chci koupit
a) grafický	☐	☐
b) hudební	☐	☐
c) textový editor	☐	☐
d) Windows	☐	☐
e) DTP	☐	☐
f) progr. jazyky	☐	☐
g) komunikační	☐	☐
h) vzdělávací	☐	☐

14. Jaké hry vlastníte, nebo chcete zakoupit v příštích 12 měsících?

	mám	chci koupit
a) letecký simulátor	☐	☐
b) adventury/RPG	☐	☐
c) válečný	☐	☐
d) sportovní sim.	☐	☐
e) střelka/hopsačka	☐	☐

15. Kde kupujete originální počítačové hry?

- a) v počítačových prodejnách
- b) zásilkovou službou
- c) v prodejně SCORE
- d) v zahraničí

16. Co Vás ovlivňuje při koupi počítačové hry?

- a) recenze v časopisech
- b) reklamy
- c) obaly
- d) doporučení známých
- e) jiné důvody

17. Jaké jsou tři Vaše nejoblíbenější hry?

1.

2.

3.

18. Jaké další příspěvky a rubriky byste rádi viděli v časopise SCORE?

19. Jak jste získali toto číslo časopisu SCORE?

- a) ve stánku s novinami
- b) předplacením
- c) jinak

20. Co se Vám na časopise SCORE líbí nejvíce?

21. A naopak, co se Vám líbí nejméně?

22. Kolik celkem lidí četlo/bude číst toto Vaše číslo?

23. Jaké další časopisy pravidelně čtete? Ohodnoťte je stupnicí od 1 do 10.

24. Jste

- a) muž
- b) žena

25. V jaké jste věkové kategorii?

- a) méně než 12 let
- b) 12-16 let
- c) 17-20 let
- d) 21-25 let
- e) 26-30 let
- f) 31-40 let
- g) 41-50 let
- h) více než 50 let

26. Jaký je Váš roční příjem?

- a) kapesné a podobné
- b) méně než 36,000 Kč
- c) 36,000 - 60,000 Kč
- d) 60,000 - 96,000 Kč
- e) 96,000 - 120,000 Kč
- f) 120,000 - 180,000 Kč
- g) více než 180,000 Kč

27. Pokud chcete být informován o speciálních akcích a nabídkách, vyplňte své jméno a přesnou adresu. Pokud svou adresu nechcete uvádět, prosíme o vyplnění města (obvodu).

28. Pokud byste rád poslal jakoukoliv další zprávu redakci časopisu SCORE, učiňte to tak na následujících řádcích, případně přiložte další listy.

Vyplněný dotazník vložte do ořezané obálky, na kterou čitelně vyznačte: DOTAZNÍK a pošlete na adresu SCORE, Krupkovo nám. 3, 160 00 Praha 6.

INNOCENT UNTIL CAUGHT

mikroprocesor: 8086(!) a lepší
grafické adapt.: VGA
zvukové karty: AdLib (26k konv. pam. navíc)
Roland (17k konv. pam. navíc)
SoundBlaster (30k konv. pam. + 256k XMS na smplované zvuky)
délka: 16,5 MB (0k)
paměť: 570k konv. paměti
ovládání: kláv., myš, joy

Tento herní oříšek od PSYGNOSIS je první adventura této firmy na IBM kompatibilní počítače. I přesto je však naprogramovaná na poměrně vysoké úrovni. Dokáže využívat dnes dostupné mikroprocesory - má speciální mód pro Intel 8086, 80286 a 80386/80486. Mnohé z vás jistě zaujal fakt, že hra pracuje i na počítačích s mikroprocesorem 8086, což je v podstatě paradox, protože konfiguraci Intel 8086 + grafický adaptér VGA bychom dnes asi ztěžka hledali (ona by se těžko hledala i konfigurace Intel 8086 bez VGA). Hra dokáže poměrně efektivně využívat Extended Memory (XMS), takže je výhodnější nepoužívat SmartDrive, či jiné "kešovací" programy, a radši nechat XMS uvolněnou pro hru. Animace je poměrně slušná, i když místy poněkud prkenná, rychlostí se hra také drží na okasu dobrého průměru. Shrnutí-li bychom to (hrozný výraz), jedná se o kousek, který stojí za paření, ovšem pokud mohu radit, rozhodněte se radši až po přečtení herní recenze.

SHADOW CASTER

mikroprocesor: 80386 a lepší
grafické adapt.: VGA
zvukové karty: SoundBlaster
General Midi
obojí dohromady
délka: 14 MB (200k)
paměť: 560k konvenční paměti + 2800k EMS
ovládání: kláv., myš, joy

Každý si může tvrdit co chce, ale určitě se všichni shodneme na tom, že tato hra má vynikající grafiku a s ní, jak už to u Originových her bývá, i animaci. Grafika je stejného stylu jako již několikrát použitá ve hrách Wing Commander, Ultima Underworld apod., ovšem daleko lépe animovaná. Všechny pohyby jsou úžasně plynulé a působí neobvykle realisticky. Taky to asi nebyla žádná sranda naprogramovat - hra pracuje pouze v chráněném módu a její požadavek na Expanded memory je tudíž poměrně vysoký. Po té co vyhořela továrna na SIMMky (paměti SIMM, jimiž jsou osazovány počítače PC) cena na jeden megabajt neúměrně stoupla a málokdo měl a má několik tisíc navíc, většinou spíše čeká, až cena zase spadne. Ovšem i takové pařany můžu potěšit, protože SHADOW CASTERa spustíte i s menší velikostí EMS, ovšem je otázka zda-li budete hru moci dohrát, protože pro správný běh je požadováno alespoň těch 2800k.

FRONTIER

mikroprocesor: 80386 a lepší
grafické adapt.: VGA
zvukové karty: PC Speaker
Roland LAPC1
AdLib
SoundBlaster
délka: 1800k (0kB)
paměť: 580k konvenční paměti + 768k EMS
ovládání: kláv., myš, joy + + -

Prásk. A je to tady. Jistě každý zná ELITE, které bylo ve své době vytvořeno snad na všechny počítače. Byla to hra s vynikající grafikou, zvukem a v neposlední řadě i myšlenkou a atmosférou. ELITE II (resp. FRONTIER) si se svým předchůdcem v ničem nezadá a důstojně si vykračuje v již i tak dobře vyšlapaných šlépějích prvního dílu. Grafika je velice rychlá a plynulá, bez jakýchkoli trhavicích pohybů či blikání. Pokud by FRONTIER měl stejný typ 3D grafiky jako SHADOW CASTER, jistě by si s ním v ničem nezadal. Obsahuje nesmírné množství jemné grafiky zabudované v 3D (domy, letiště, ...), a kdo do 3D grafiky jen trochu dělá ví, že tohle rozpohtovat chce hezkou dávku zručnosti. Z programového hlediska je FRONTIER prostě jednička a tuším, že recenze také nijak neskrblí chválou (neskrblí - ICEI).

LOST IN TIME

mikroprocesor: 80286 a výše
grafický adapt.: VGA
zvukové karty: AdLib
SoundBlaster
délka: 18MB (0k)
paměť: 550k konvenční paměti
ovládání: kláv., myš, joy - + -

LOST IN TIME je vynikající adventura s perfektní grafikou, již tradičně ve svém oboru perfektně animovanou. Ovšem LOST IN TIME přichází i s něčím novým, a to vynikajícími 3D detaily a animacemi. Přístup hry na disk je rychlý a nijak nezpomaluje hru. Myslím si, že se hra brzy zařadí mezi herní bestsellery.

SAM & MAX HIT THE ROAD

mikroprocesor: 80286 a výše
grafický adapt.: VGA
zvukové karty: Roland
AdLib
General Midi
SoundBlaster (Pro, 16)
Pro Audio Spectrum 16
délka: 16 MB (0k)
paměť: 570k konvenční paměti
ovládání: kláv., myš, joy + + +

K této hře není třeba nic dodávat. Jak je již tradicí u LucasArts, hře nechybí perfektní zvuky, výborná animace, možnost ovládání jak z klávesnice, tak joystickem a myší. Navíc oproti minulým hrám dokáže SAM & MAX využít 2MB EMS, což asi není moc na tak rozsáhlou hru, ale SAM & MAX už k zrychlení víc

nepotřebuje. Možná snad jeden nepatrný nedostatek - pokud hra běží na pomalejších počítačích, tak silně klesá kvalita smpů v úvodní sekvenci (což by měla například i 286-ka na 20 MHz bez problémů stíhat). Celkově však opět nadprůměrná hra a musíme konstatovat, že se i Lucasáci rozhodli jít s dobou a využít pár nových vymožeností dnešní techniky (viz podporované zvukové karty).

ARJ nebo ZIP ?

Nedávno byly dokončeny nové verze dvou zřejmě nejznámějších a nepoužívanějších pakovacích programů. Rozhodl jsem se, že se pokusím předejít nešvarům mezi příznivci toho či jiného pakovače a oba programy otestuji. Nejdříve však malé vysvětlení pro ty, kteří si nejsou zcela jisti, o čem bude řeč. Pakovací (kompresovací) programy se užívají všude tam, kde je potřeba sbalit určitá data tak, aby zabírala co nejmenší datový prostor. V tomto formátu se potom třeba někde uloží a za nějaký čas pomocí stejného programu zase obnoví. Veliká oblast využití je například při zálohování dat na diskety. Oba nové programy umožňují ukládat data na více disket, o které si postupně říkají. Neméně často se však používají k uvolnění místa na hard disku. Pokud například vlastníte Norton Utility, jistě nepoužíváte např. NDD (Norton Disk Doctor) každý den. Je proto dobré si všechny takovéto programy zabalit a rozbalit si je, až je budete potřebovat. Softwarové firmy často používají registrované verze těchto programů k pakování

svých produktů na instalační diskety atd.

Dnes již existuje nepřeberné množství software podporujících nejznámější „pakovačky“ (Norton Commander 4.0, Arjview, Zipview, ModPlay, ...). Čili práce s nimi je velice příjemná a nyní i rychlá. Já jsem testoval programy PKZIP/PKUNZIP 2.04g a ARJ 2.41a. Porovnával jsem rychlost

a účinnost komprese a rychlost dekomprese.

Při kompresi textových souborů je PKZIP výrazně (až o 50%) rychlejší, ale ARJ asi o 2% lépe kompresuje. V kompresi binárních souborů je ARJ lepší v rychlosti i v účinnosti. Podobné jako u textových souborů je to u souborů grafických. PKZIP je opět rychlejší, ale má méně účinnou kompresi. V kompresi mnoha typů souborů najednou (včetně poddirektorií) byl při všech úrovních komprese PKZIP výrazně rychlejší a také lépe kompresoval. Z toho také vyplývá, že ostatní typy souborů (například zvukové, grafické v jiných formátech atd.) mu jdou výrazně lépe. ARJ bylo vynikající při ukládání dat bez komprese (tzv. storing) - téměř 2x rychlejší než PKZIP, ovšem potom mu velice dlouho trvala dekomprese. PKZIP byl bez výjimky rychlejší při dekompresi všech typů. Pokud bychom to shrnuli, zdá se být PKZIP nepatrně výhodnější jak v rychlosti komprese a dekomprese, tak někdy i v účinnosti. PKZIP dokáže využít instrukce vyšších mikroprocesorů, používá XMS i EMS. Tím se účinnost a hlavně rychlost komprese velmi zvyšuje. Nevýhodou není ani nutnost vkládat jako první poslední disketu, pokud jste pakovali na více disket. Ovšem PKZIP má také nějaké chybičky. Pokud například vytvoříte nepřehlednou adresářovou strukturu, udělá z ní PKZIP ohromný soubor, zatímco ARJ ji uloží do pár kilobyt. Závěr je tedy asi tento: PKZIP je rychlejší s nepatrně účinnější kompresí (není pravidlem), ale ARJ poskytuje více služeb, mouchy jsou tam již většinou odladěny a myslím, že až začne ARJ také používat více paměti atd., tak PKZIP opět trhne.

UVULA



B.O.B. je typická běhačka střilečka, kterými se Segy a Nintendo jen hemží. ELECTRONIC ARTS však své produkty nejdříve vypilují k dokonalosti a teprve poté je pustí mezi horlivé hráče. Skutečnost, že od robota běžícího s pistolí nemůžeme očekávat nic nového může být zastíněna pouze jediným aspektem: hratelností.

Valná většina akčních her vás zanechá uprostřed extrémně těžkých bojů se třemi životy a otřepanou puškou. Je vám okamžitě jasné, že



jakkoliv daleko se dostanete, nakonec vás stejně zabijí a pojedete od začátku. Občas dostanete tři pokračování (Continue), které mají za úkol povzbudit jiskru do dalšího boje. Podle mého názoru to není správný přístup, složitá akční hra udrží vaši pozornost pouze tehdy, potruze-li se váš postup získáváním kódů do dalších úrovní. B.O.B. je již na první pohled nehratelná záležitost. Ztracený robot se musí zuřivě probít třemi světy, z nichž každý sestává z mnoha menších úrovní. Všechno tohle projít na „ex“ by trvalo snad celý den a nestačilo by vám tisíc životů, natož pouhé tři. Tento beznadějný úkol však rapidně mění skutečnost, že po každých třech zónách obdržíte číselný kód. Beznaděj se tak rázem mění v lítou pařbu, která v mém případě neměla (a nemá) konce. Ze strachu, aby mi kód nezmizel, než dojdou pro sešit, psal jsem si čísla na

BOB je dobrým příkladem toho, že rychlé akční hry nejsou monopolem Amigy, SNES tyto „arkády“ zvládá levou rukou.

ruku. Z několika čísel se časem stal telefonní seznam, který jsem musel vydrhnout drátěnkou.

Pochopitelně se s vámi o získané kódy podělím v rubrice Tipů a triků.

Hratelnost hry by měla dostat speciální nálepkou „nebezpečná“. Jakmile si napíšete prvních pár kódů, není úniku. Některé pozdější úrovně jsou opravdu tuhé a často se stává, že je proběhnete s odřeným, ehm, odřeným ... joystickem. Napětí stoupá zvláště na konci každé třetí zóny, kdy již toužíte po kódu, ale většinou to koupíte bombou do

palice a všechno běžíte znova. Hra neobsahuje pouze hloupé běhání a střelení.

Důležité je sbírání různých zbraní a extra vymožeností, které vám pomáhají překonat místa, kde se pozadí ztrácí v roji nepřátel. Mezi pomůcky patří např. vrtulka, se kterou můžete chvíli frčet vzduchem, zastavení nepřátel zmrazením času, hopsací pružinky pro vysoké skoky, klasická imunita a jiné skopičinky. Kromě létání s vrtulí si užijete také šplhání po lanech, létání v raketách a řízení mýdlových bublin. Ani si nestačíte zvyknout na rozmanité hordy nepřátel a už narážíte na nové typy oblud a technických moster ze všech sil se snažících zmařit vaši cestu domů. Je zvláštní, že přibližně ve čtvrtině hra znatelně přidá na obtížnosti, avšak tuto hladinu si drží až téměř do konce. Zóny jsou sice nervy drásající, avšak s trochou dobrého postřehu a koumání se dá proběhnout leccaké peklo. Vlastně, abych nepřeháněl, chybí mi do cíle asi pět úrovní, takže nevím, jak tuhá bude hra na samém konci.

Předpokládám, že to nebude žádný med.

Grafika je dobrá, překvapilo mě, jak jemně a svižně zvládá SNES víceúrovňové scrollování pozadí, donedávna se parallaxem chlubila pouze Amiga. Nepřátelské potvory jsou velmi různorodé, občas se na chvíli zamyslete, jaké podivné tvary a výplody chorobné mysli se to na vás valí, přičemž zamyšlení bude osudné, jelikož se proberete mrtvi. V každém světě vás čekají tři souboje s velkými nestvůrami, běžná to praxe, které angličtí říkají End-of-level-guardians v češtině něco jako strážci konce úrovně. V BOBovi jsou souboje s nimi správně vyvážené tak, abyste se po úspěšném zdolání nepřítele svalili na zem v křečích radosti a zároveň nebyli zoufalí z přílišné obtížnosti. Animace je také slušná, občas něco trochu uteče, někdo pochoduje ve stěně, ale to jsou opravdu jen výjimky. BOB rozhodně dokazuje vysoký standard grafiky na SNES.

Hudba je průměrná, takové malé nic, které musíte poslouchat. Je trochu zneklidňující, že i v pozdějších úrovních zůstávají melodie stejné. Zanedlouho si je budete pobrukovat i přes to, že jsou spíše nemelodické, až svérázné. Úroveň zvuku vyvažují efekty, kterých je ve hře spousta, různé zbraně zní jinak, let raketkou je doprovázen popohánějícími bubny, autoři nelenili. Hru rozhodně majitelům SNESu doporučuji, užijete si spoustu zábavy a občas se vám budou klepat ruce - ale kód dostanete!

ANDREW

score 78%

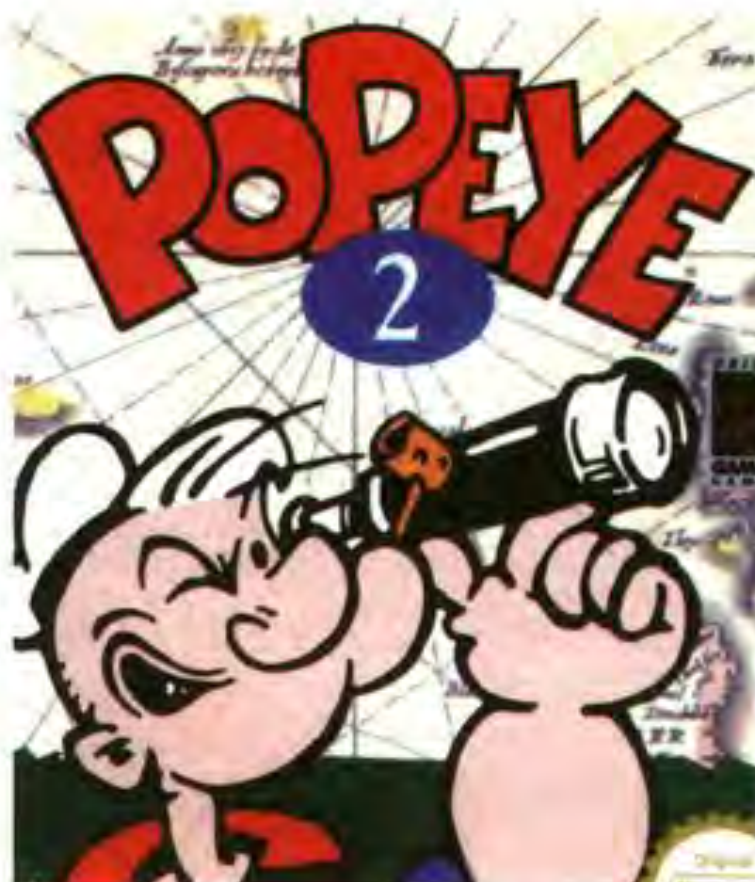
Název hry:	B.O.B.
Výrobce:	Electronic Arts
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Střilečka
Počítač:	SNES
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	65%
Atmosféra:	75%
Grafika:	85%
Zvuk:	80%



SUPER MARIO LAND 2

Zatímco se náš starý známý Mario potýkal s tajemným ufonem Tatangou v Sarasalandu, zabydlel se v jeho zámku skutečně odporně podlý padouch Wario. Nejen, že se mu podařilo obsadit Mariův zámek, ale ve své nekonečné krutosti začaroval i všechny Mariovy kamarády, a tak se stal zámek pevností strachu a zloby. Mario zná Waria velmi dobře ze svých předešlých dobrodružství. Wario vždy žárlil na jeho úspěch v roli superhrdiny, a proto se snažil Mariovi překřížit cestu k úspěchu a slávě. Asi se mu to tentokrát opravdu povedlo... Wario ukradl šest kouzelných mincí, pomocí kterých se dají otevřít brány do Mariova zámku a ukrýl je v šesti tajných skrýších střežených hordami jeho pomahačů. Jak jste již jistě z předešlého pochopili je Vaším úkolem najít v průběhu hry všech šest kouzelných mincí a osvobodit své kamarády. Dosáhnout toho musíte během osmi levelů ve kterých Mario létá, plave, potápí se a objevuje krásy vesmíru. Hra se, jak jinak, opět nese v klasickém stylu Super Mario dobrodružství a tak od ní nemůžeme čekat velké grafické či hudební nápady. Věřím však, že si při jejím hraní užijete mnoho zábavy a vybitých bateriek.

TV



POPEYE

aneb Pepkův návrat na displeje vašich miláčků

Jednoho dne našla Olivie při úklidu ve stodole pavučinami opředenou mapu. Po podrobnějším prozkoumání objevila, že je to stará pirátská mapa označující místo uložení velkého pokladu. Hned to řekla svému manželovi Pepkovi, který se okamžitě vydal společně se svými přáteli na výpravu s cílem získat poklad. Měl však obrovskou smůlu, neboť se mu do cesty připlétl náš starý známý, zatraceně zlý Bluto. Jindy by si s ním Pepeček bez problémů poradil, ale při vši smůle si doma zapomněl plechovku svého oblíbeného špenátu. Není proto divu, že se po chvíli plácal sám uprostřed oceánu vidíc svou loď obsazenou Blutem na obzoru. Po chvíli úporné plavby je však nalezen zcela náhodou okolo plující rybářskou lodí a dovezen na pevninu, kde začíná jeho dobrodružství. Pomoci své obrovské pěsti a vysokých skoků se mu musí podařit probít přes mnoho dotěrných nepřátel a nástrah nastražených kým jiným, než jeho úhlavním nepřítelem Blutem. Hra, jak se zdá, je šitá horkou jehlou a proto neheďte nějaké hluboké myšlenky v oblasti grafiky či hudby, kterými by měla oplývat. Snad jediným kladným momentem je závěrečný souboj s Blutem provázený vskutku zajímavou hudbou a údery na Pepkovu hlavu. Buďte si však jisti že Pepeček nikdy neprohrává...

TV



TINY TOON ADVENTURES

Babs' big break

Jistě všichni dobře znáte seriál Warner Bros uvádí, ve kterém se můžete setkat s mnoha kreslenými postavkami, jako jsou Tasmánský čert, Bugs Bunny, Buster Bunny či Babs. A právě s těmito a mnoha jinými postavami se též můžete setkat ve hře Babs big break. Babsi sní o životě ve světle reflektorů, ale netuší, že na jevišti číhá nebezpečí. Babsi je malá králičí herečka s velkými ambicemi, která se vydala do Acmeacres, aby tam udělala zkoušky a posléze pracovala v divadle. Neví však, že Montana Max, krutý multimilionář a záporná postava Tiny Toon série, chce přestavět divadlo na výnosný podnik a tím se opět jen obohatit. V tuto chvíli přichází čas Babsiných přátel: Bustera Bunnyho, Plucky Ducka a Hamptona, kteří ji jistě nenechají ve štýchu a odradí Montanu od jeho nekalých úmyslů. Hru pokaždé začínáte s Busterem Bunnym, ovšem v jakémkoliv okamžiku můžete zmáčknout tlačítko start a vybrat si jiného ze tří možných hrdinů. Každý z nich má samozřejmě jiné schopnosti a proto i jiné nároky na jídlo a poklady v průběhu hry. To znamená, že králik bude jíst mrkev a ne melouny a asi také nebude běhat pomaleji než prasátko. V každém ze čtyřech levelů je skryta další známá postava z Tiny Toon seriálů, bez jejíž pomoci a zvláštních schopností se dále nedostanete. Hra má překvapivě dobrou grafiku a též hudba není špatná.

Při jejím hraní narazíte na mnoho herních vložek a zajímavých hádanek, při kterých se jistě dobře pobavíte. Takže vzhůru na Montyho a jeho patolízaly...

TV

score	52%
Název hry:	SUPER MARIO LAND 2
Výrobce:	NINTENDO
Žánr:	Pohádka
Styl:	Střílečka
Počítač:	Gameboy
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	40%
Atmosféra:	50%
Grafika:	50%
Zvuk:	60%

score	45%
Název hry:	POPEY
Výrobce:	ACTIVISION
Žánr:	Zpracování filmu
Styl:	Bojová
Počítač:	Gameboy
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	65%
Grafika:	60%
Zvuk:	60%

score	55%
Název hry:	TINY TOON BAB'S BIG BREAK
Výrobce:	Origin
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Simulátor
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	70%
Grafika:	65%
Zvuk:	65%

Další rubrika Tipů a triků pro konsoly je před vámi. Doufáme, že jste s naší nabídkou spokojeni a že vám slouží k lepšímu zdraví a úspěchu, alespoň v některých hrách. Když už jsme u toho zdraví, zajímalo by nás, jestli je mezi vámi, čtenáři SCORE, dostatek majitelů freezerů ACTION REPLAY firmy DATEL ELECTRONIC, abychom mohli pokračovat v uveřejňování adres do těchto mašinek, jak to děláme poprvé v tomto čísle pro stroje SEGA MEGA DRIVE. Pokládáme za zbytečné přinášet pro většinu z vás zbytečné a nepoužitelné informace, ale na druhou stranu by byla škoda tyto informace nepoužít, pokud by byly někomu prospěšné. Proto pište. A pište i jinak. Třeba když vás napadne nějaký příspěvek do této rubriky nebo dohrajete hru, kterou nikdo předtím nedohrál a chcete se podělit o kódy do úrovně - zkrátka - pište, až se hory budou zelenat, ježci červenat a Mariové blednout.

BUBSY

- | | | | |
|-----------|-----------|------------|------------|
| 1. _____ | 5. LBLNRD | 9. DBKRRB | 13. TGRTVN |
| 2. CKBGMN | 6. JMDKRK | 10. MSFCTS | 14. CCLDSL |
| 3. SCTWMN | 7. STGRTN | 11. KMGRBS | 15. BTCLMB |
| 4. MKBRLN | 8. SBBSHC | 12. SLJMBG | 16. STCJDH |

JURASSIC PARK

Mnoho lidí mělo problémy s dokončením této hry, konkrétně v hale VISITOR'S CENTRE a to v obou variantách hry. Neuvádíme žádný cheat (adresy pro freezer viz níže), ale jen radu.

Ve variantě s Dr. Grantem je nutné skočit přímo mezi obědvající raptory tak, aby nebyli vyrušeni od jídla, potom hodit výbušný (oranžový) granát doprava, na podstavec kostry tak, aby nezasáhl raptora, ale aby pouze spadla lebka dinosura. Potom stačí hodit několik granátů doleva a kostry pohrbí oba dravce - hra skončena.

S raptorem je řešení mnohem jednodušší - stačí přibližně třikrát seknout drápkem do podstavce pravé kostřičky a Grant se může i se svým laserem a granáty jít vycpat. Škoda, že není vidět, jak ho raptůrek požírá...

ECCO

Máte problémy se vzduchem? Ode dneška už žádný problém. Stačí zadat kód PLEASEJJ a jiji je to!

MICRO MACHINES

Pro urychlení vaší minimašinky stiskněte toto: Nahoru, dolů, A, B, doleva, doprava, C a START

Nekonečné životy dostanete pro změnu takto: B, colů, C, dolů, nahoru, dolů, doleva, dolů

Tyto triky musíte ale použít přímo ve hře.

ADRESY PRO FREEZER ACTION REPLAY (MEGA DRIVE):

JURASSIC PARK



- FF003B00FF - nekonečné modré šipky
 FF003D00FF - nekonečná energie paralyzérů (stungun)
 FF003E00FF - nekonečné plynové granáty
 FF003C00FF - nekonečné červené šipky
 FF003F00FF - nekonečné oslepující granáty
 FF004000FF - nekonečné rakety
 FF004100FF - nekonečné granáty
 FF00550020 - nekonečná energie
 FF005300FF - nekonečné životy

GADGET TWINS

- FF08B70003, FF08BA0003 - neviditelnost
 FF03890000 - za poslední znak doplňte číslo zvolené úrovně
 FF09B50028 - nekonečná energie

HOOK

- FF8C630003 - nekonečná energie
 FFDD700006 - nekonečné životy
 FFDD850059 - nekonečný čas

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

- FFFB0D0005 - nekonečné životy
 FFC041003F - nekonečná energie

MUTANT LEAGUE FOTBALL

- FFFD5E0002 - speciální běh
 FFE1E60003 - hra začíná ve finále

STREETS OF RAGE 2

- FFEF830002 - nekonečné životy (hráč 1)
 FFF0830002 - nekonečné životy (hráč 2)

SONIC 2

- FFFE1000 - doplnit číslo zvolené úrovně
 FFFE2100F0 - prstýnek
 FFFFB10007 - SUPERSONIC
 FFF760000C - botička
 FFFE180010 - continue

SNES:

POP'N'TWINBEE

Na obrazovce předvoleb stiskněte nahoru, nahoru, dolů, dolů, doleva, doprava, doleva, doprava, B, A a budete si moci zvolit přístup do osmé úrovně. WOW!

CYBERNATOR

Co může být lepší než nekonečné CONTINUE v této vynikající hře na SNES? No třeba... Ať je to cokoli, protentokrát stačí to CONTINUE - na začátku hry stiskněte L, R a START. To je všechno. Dobrý, ne?

HUNT FOR RED OCTOBER

Máte li GAME BOY a hru s uvedeným názvem, máte příležitost vyzkoušet zajímavý cheat - na mapě stiskněte A, B, nahoru, dolů a nechte se překvapit!

BOB

Kódy do jednotlivých úrovní (pro nadšené BOBY zapalil a zveřejnil ANDREW. Dostane za to od nás BOB. Vlastně BOD - red.)

- | | |
|--------|--------|
| 171038 | 462893 |
| 950745 | 583172 |
| 472149 | 743690 |
| 672451 | 103928 |
| 272578 | 144895 |
| 652074 | 775092 |
| 265648 | |

Aladdin



Kdo by neměl rád kreslené filmy (já je nenávidím - ANDREW, Fůůůůj - Luke, Uá uá - Olda) ehm, no dobře - já je vlastně taky nemusím mít. To je ale jedno. Kreslené pohádky jsou někdy docela hezké, bez ohledu na to, jak se nám líbí nebo ne. Když se taková pěkná a bezvadně nakreslená pohádka dostane i na domácí automaty, máme z toho všichni radost. Je to proto, že jsme v dětství prožívali obrovská traumata před obrazovkou, kde se proháněly kreslené figurky a my jsme neměli šanci změnit jejich jednání. S hrůzou v očích jsme sledovali, jak se sympatičtí kreslení hrdinové řítí do chřtánů pekelných příšer, padají do bezedných propastí, málem končí rozsekání meči krvežíznivých osmanů (tenkrát jsme nevěděli, že to jsou obyčejní a mírumilovní Turci), nechávají se sežrat divokými draky atd. Ke všemu ještě v poslední chvíli všechno dobře dopadlo, čímž ti morbidnější mezi námi byli zklamáni mnohem více. Proto máme dnes takovou radost, když si můžeme zahrát hru, která je tak báječně nakreslená, že je téměř k nerozeznání od skutečného kresleného filmu s jediným rozdílem - tady už můžeme ovládat alespoň jednu postavku a podle libosti ji nechat padat na ostré bodáky, rozsekat meči Arabů, spálit pekelnými plameny, zmrznout ve studené vodě atd. Légrace je v tom, že to udělat můžeme, ale také nemusíme. V případě hry ALADDIN můžeme totiž vytáhnout ostrou třípytívu šavli a prosekat si cestu přes hromady arabských i jiných tlustochů s meči, trhovců, fakilů a podobných obvykle orientálních potvor a nepřátel. To by samo o sobě nebylo nic tak neobvyklého - vždyť kolik jsme již takových 2D hlav-sekajících akčních chodiček viděli. Mraky, hromady, spousty, záplavy, přehršle i nepřehršle, stovky a tisíce, tony (na dalších 3698 synonym nezbylo místo ani peníze). Jenže - je tady jedno jenže. Jen málo z těchto her bylo dobrých a ještě méně nejlepších. Jen u malého množství ze všech těch her se kloubila dohromady perfektní hratelnost, dobré nápady, slušná atmosféra, fantastická grafika a animace. V případě hry ALADIN jsou však všechny tyto parametry nejen skloubeny dohromady, ale místy občas i mírně předimenzovány a přetaženy do krajnosti. Zkrátka - ALADIN je hrou, která stojí, když už ne za shlédnutí, tak alespoň za přečtení recenze se stejným názvem. ALADDIN je hra naprosto docela slušná (urgh! - red.).

Oblíbená orientální pohádka Tisíce a jedné noci se po ústním, knižním a filmovém oscarovém zpracování objevuje i na obrazovkách MEGA-DRIVE ...

Příběh je jednoduchý - Aladdin (klaďas), musí zachránit princeznu Jasmínu (klíčová postava) z rukou zlého vezíra Džafara (hlavní záporná postava) a jeho pomocníků (vedlejší záporné postavy). K tomu mu dopomáhá Bůh resp. Alláh a ostrý meč. Aladdin se proto vydává na strastiplně nebezpečnou cestu po orientě, aby nejen našel onu pověstnou lampu s Džinem (ne s džinem), která posléze (nikoli předtím), dostala přezdívkou Aladdinova a také zachránil princeznu, porazil Jafara a hlavně usekal hlavy a propíchnul mečem několik tun nepřátel. V této 2D akční plošinkové chodičce je to skutečným potěšením i pro nás mírumilovné. Grafika je totiž (na poměry MEGA DRIVE) naprosto neuvěřitelná, animace úchvatná a zvuky parádní. Kromě toho tady narazíme na spoustu báječně originálních nápadů. Jeden za všechny - představte si velblouda. Normálního velblouda, jak sedí na poušti. Máte? Fajn. A věříte, že tomuhle velbloudovi může Aladdin klidně skočit na hřbet, velbloud zahýká, vytřeští oči a vyflusne neuvěřitelnou kapalinu, která zabije převážnou většinu nepřátel před jeho pusinkou? Bezvadných nápadů je tady mnohem více - sebrat flétnu a létat na kobře soukající se z košíku, házet po nepřátelích jablka, létat na létajícím koberci...

ALADDIN je prostě super. Všechny klady sice nebyly ještě vyčísleny, ale místa se už bohužel nedostává, a tak skončíme s nadějí, že v budoucnosti bude na našem trhu stále větší a větší množství tak kvalitních a roztomilých her, jako je právě hra ALADDIN firmy VIRGIN GAMES.

ICE

score 75%

Název hry:	ALADDIN
Výrobce:	Virgin Games
Žánr:	Pohádka
Styl:	Bojová
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	70%
Grafika:	80%
Zvuk:	80%

COOL SPOT

je v překladu Cool skvrna (aha - red.). To máte tak. Každý si prostě myslí, jak je to všechno Cool. Vyvalovat se v Kalifornii na pláži, pozorovat skrz Cool černé brýle Cool holky, popíjet Cool pivo a občas si zajít na nějakou Cool party. Někdy, když není hezké Cool počasí (což se v Kalifornii stalo naposled v roce 1657, ale ani na to nejsou spolehlivé doklady), je možné zajít si do nejbližšího Cool kina na nějaký super Cool film. Ale ne všechno je tak Cool, jak se na první pohled zdá. Holky jsou zadané, pivo je teplé, party jsou nudné anebo všichni nakonec zvrací nebo končí na protidrogovém, pěkné počasí unudí časem každého a v kinech jsou stejně jenom samé krváky a milostné sladáky.

Ani Cool skvrna to nemá v životě jednoduché. Ostatně, dovedete si představit, jak složitý musí být život něčeho, co ani nemá třetí rozměr? Cool spot má zkrátka problémy. Jeho Cool kamarádi jsou zavření v několika velice Necool klecích s náš dvojrozměrný placatý hrdina je musí vysvobodit. Na pláži, v přístavu na molu, ve skladišti a v dalších a dalších Cool úrovních. Po navedení řečeno, manuál, který je shodou okolností Cool infoc poskytnut. Každé překvapivě, „COOL“, tolik nedozvíme. Mo COOL SPOT neexistuje. Ehm. Omlouvám se začátek. Zapomněl jsem hrání her je vlastně věc a na zábavu tady místo. Podívejme se zblízka an hru COOL SPOT. Seriózně. Kdo by neznal firmu Virgin Games (já, já, já....) no dobře, zkrátka - představte si, že firma Virgin Games prostě

Kdybych měl někomu angličtiny neznalému vysvětlit, co to znamená být Cool, asi by to bylo nad moje síly. I když nejsou moje mluvnické schopnosti zase tak nízké, jsou prostě některá cizí slova, která se zkrátka doslovně přeložit nedají...

existuje a je velice známá a prosperující. Mnoho hráčů na skutečných počítačích (AMIGA, PC), tuto firmu zná díky hromadě jejích výtvorů, o kterých se ale rozepisovat nebudu. COOL SPOT je dalším z vynikajících děl této firmy. V podstatě jde o obyčejnou chodičku - střílečku (tzn., že hrdina tady chodí a střílí - red.). Jenomže o velice originální a především brilantně provedenou chodičku - střílečku. V několika 2D úrovních se hrdina, který asi nejvíce připomíná známou červenou placku „KEEP SMILING“ s černými brýlemi, prohání, skáče, střílí, šplhá a vůbec předvádí spoustu báječně Cool (GRR#*!@52! - red.)

score	82%
Název hry:	Cool Spot
Výrobce:	Virgin Games
Žánr:	Cool
Styl:	Střílečka
Počítač:	MEGA DRIVE
Obtížnost:	dětsky snadná
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	80%
Grafika:	80%
Zvuk:	75%

také spoustu roztomilých nepřátel - od krabů, muší a mušek přes pavouky, myšky, červy až po roboty podobná neroztomilá stvoření. Zvuky jsou perfektní a hudba správně nevázaná až odvázaná. Z celé hry hlavně číší ta správná plážově-pohodová atmosféra, která u většiny ostatních her chybí (i když třeba taková hra CHAKAN o nemrtvém bojovníkovi má taky docela pohodovou atmosféru...). Celkově je COOL SPOT prostě Cool! Kdo má rád pohodové dvojrozměrné akční hry plné perfektně prokreslené grafiky, báječně animovaných

postaviček a Cool zábavy, pro toho je tato hra určena. Pro ty, kteří jsou mrzuti, bez smyslu pro humor a bez chuti se bavit je hra určena taky, a to proto, aby už takoví nebyli. Zkrátka - buďme všichni Cool jako ta skvrna ve hře, a na světě bude o mnoho veseleji a radostněji.

ICE



COOL SPOT



Už jsme si jaksí zvykli, že ať je jakákoli hra jakkoli hloupá, ubohá a veskrze špatná, příběh v jejím pozadí sahá hluboko do historie, je propracovaný, rozvětvený a komplikovaný, anebo alespoň hýří spoustou neznámých jmen. U her na konzole platí alespoň to poslední, to o jménech. Z příběhu hry **ROCKET KNIGHT ADVENTURES** bychom mohli soudit, že autoři této hry, konkrétně firma KONAMI věnovala více pozornosti vymýšlení jmen než hře samotné. Zdání ale klame. **ROCKET KNIGHT ADVENTURES** je totiž docela hezká a veskrze roztomilá hra. Spadá sice do velké a na konzolích zcela jistě největší a nejvlivnější rodiny 2D akčních plošinkových chodiček (to znamená, že se v těchto hrách rychle chodí, běhá a střílí ve dvou-rozměrných úrovních s občasnými plošinkami - red.), ale místy se tady srazíme s několika originálními nápady, které nás pobaví, potěší a vůbec nám zvednou náladu. Necháme tedy příběh spát a podíváme se na cestu Raketového rytíře v reálu.

Hra je rozdělena do sedmi rozsáhlých, tematicky variabilních úrovních, které jsou pro změnu rozděleny do menších podúrovní, na konci každé čeká jeden z malých bossů, šéfů, guardiánů, strážců, hlavních potvor atd. Problém je ale v tom, že intenzita výskytu těchto tvorů, nazýváme je klasicky jako boss, je tak vysoká, že vzniká pocit, jako by celá hra byla složena jen z finálních soubojů. No, to jen tak na okraj.

Sparkster, tedy hodný raketový rytíř (na rozdíl od zlého Axle Geara, který kdysi zranil učitele jménem Mifule Sanjiao...) je takový malý modrý, relativně sympatický panáček s mečem a raketovým ruksakem na zádech. Z toho vyplývají jeho možnosti. Z toho, že je to panáček jistě každý pochopí, že může chodit a skákat. Protože má meč, může jím okolo sebe sekat a (což z jeho popisu nevyplývá) střílet ohnivé disky na nepřátele. Díky raketovému batůžku na zádech zase může předvádět neuvěřitelné věci jako super daleké skoky a lety na krátkou vzdálenost. V podstatě jde o tohle - Sparkster si nabije raketový sak, zvolí směr letu a vystřelí jako raketa v tom kterém směru, což je velice užitečné a zábavné. Některé úrovně také nabízejí palivo do raket, takže se z občasného výskoku stane permanentní let.

A to už se dostáváme k vzhledu jednotlivých úrovní. Takže, jsou docela hezké. Z království Zebulous se dostaneme do hor, pod zem, podíváme se do království Devitinos a samozřejmě nás čeká tajemná Prasečí loď... V podstatě je úplně jedno kam jsou jednotlivé úrovně zařazeny tematicky, zajímavější je, jak vypadají ve skutečnosti.

Hned v několika prvních zónách nás autoři přesvědčí o svých nápadech. Střídá se tady prosté chození po

zemí, létání ve vzduchu, plavání pod vodou, jízda na důlním vozíku, šplhání po liánách, skákání po lávovém poli atd. Na začátku jsem se zmínil o originálních nápadech. Jsou pochopitelně originální v rámci kategorie akčních her, ale přesto stojí alespoň některé za zmínku. Třeba úroveň, ve které střídavě klesá a stoupá voda a která je plná ostrých hrotů - je potřeba spočítat si rychlost pohybu vody a nadnášení, aby Sparkster neuvízl na bodlinách ve chvíli, kdy voda zmizí.

Nebo skákání nad lávovým polem, kdy jsou plošinky ukryty přímému pohledu a jsou viditelné pouze tehdy, když láva vystoupí a zprostředkuje jejich zrcadlový obraz. Takových detailů bychom mohli najít mnohem více, ale místa tady bohužel máme mnohem méně.

Pokud jde o technické provedení, patří **ROCKET KNIGHT ADVENTURES** mezi nadprůměrné hry na MEGA DRIVE. Grafika je velice slušná, potvůrky jsou roztomile nakresleny a finální bossové, kterých je tady opravdu trochu přespříliš jsou správně odporní a prohnili, i když báječně nakreslení. Při tak rozsáhlé hře sice zamrzí neexistence přístupových hesel, ale tím už bychom byli příliš zhyčkaní - ostatně - na

velkých hracích automatech hesla také nejsou, a jak jsou tyto stroje úspěšné. **ROCKET KNIGHT ADVENTURES**

totiž přesně splňuje nároky na klasickou akční hru - ty nároky, které vedou k tolika konverzím z automatů právě na MEGA

DRIVE, ale i na další konzole. Zkrátka - všichni milovníci pěkné grafiky, rychlé akce, rozsáhlých úrovní a obtížných bossů - usedněte k obrazovce a stiskněte svoje ovladače. Dobrodružství začíná...

ICE

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Království Zebulous v zemi Elhorn je v nebezpečí. Axle Gear, sluha císaře jménem Devilgus Devotindos unesl princeznu Sherry, protože ta jediná zná tajemství klíče od kosmické lodi Prasečí Hvězda a jediné Raketový rytíř Sparkster ji muže zachránit...

score 73%

Název hry: **Rocket Knight Adventures**

Výrobce: Konami

Žánr: Fantasy

Styl: Střílečka

Počítač: Mega Drive

Obtížnost: Střední

Hodnocení:

Originalita: 75%

Atmosféra: 55%

Grafika: 75%

Zvuk: 70%



V podstatě

jsme k tomu nepotřebovali ani předchozí metody špinavé práce. Mohli jsme se jednak CODE MASTERS zeptat, ale to by nebylo oňo. Stačí se totiž podívat na pár velice dobře známých her této firmy, a jsme doma. Majitelé či bývalí majitelé osmibitových počítačů si možná vzpomenou alespoň na některou z následujících her: BMX SIMULATOR, JET BIKE SIMULATOR, ARCADE FLIGHT SIMULATOR. Nic? No, škoda. Tak tedy, všechny předchozí hry firmy CODE MASTERS mají něco společného. Kromě toho, že jsou perfektní a neskonale roztomilé, podobnost je hlavně ve zpracování. Ovládáme tady kolo BMX/motorový člun/stihací letoun a pohybujeme se a otáčíme v relativně malé krajině. Ať už jde o závody či o střelení, všechny tyto hry na ZX SPECTRUM, C64 či ATARI 800 jsou si velice podobné. A kromě toho, jsou velice, ale velice staré...

Když jsem poprvé viděl hru MICRO MACHINES, vzpomněl jsem si jak na heslo uvedené v úvodu, tak na předchozí hry firmy CODE MASTERS. Opakování matka moudrosti. Tentokrát se CODE MASTERS velice úspěšně vrátili ke zpracování závodů v pohledu šora, a nutno přiznat, že velice úspěšně. Podstata MICRO MACHINES je velice prostinká - je tady zkrátka spousta malých strojů. Nebo alespoň značně zmenšených strojů. Vlastně úplně nejextrémnější zmenšených. Představte si třeba, že sedíte u snídaně (pokud tedy snídáte v sedě), popijíte mléko (pokud ovšem nepopijíte pivo či whisky, ačkoli stoprocentní zdravotní prospěšnost těchto nápojů po ránu však není zatím z nepochopitelných důvodů dodnes spolehlivě dokázána), cpete se vložkami případně chlebem či ovocem



a najednou se vám přímo pod nosem začnou honit malinké automobily s náhonem na všechny čtyři kola. Nevím jak vás, ale mě by to popudilo.

A představte si, že s nejrůznějšími dalšími vozidly byste se museli setkávat po celý den - po stole v pracovně by se proháněly sportovní vozy, v dílně by vrčely limuzíny, vyšli byste si na pláž, kde by vířily prach turbo terénní stroje, šli byste si zahrát kulečnicku a na plátně by závodily Formule 1 a až byste se chtěli večer vykoupat ve vaně se svojí oblíbenou kachničkou, jezdily by okolo vás miniaturní závodní čluny. No uznejte, že je to představa poměrně šilená.

Nic šileného však není cizí firmě CODE MASTERS, a tak nás obohatila o jednu z nejlepších závodních her, které byly dosud pro MEGA DRIVE vytvořeny. Čeká nás tady celkem 24 závodních tratí v osmi tematických prostředích (z nichž většina je v předchozím odstavci a ti pozorní mezi vámi to již jistě pochopili). Do každého z těchto prostředí se podíváme celkem třikrát. Kromě již uvedených vozidel nás čeká ještě létání v helikoptérách a jízda v tancích, které opravdu střelí, čímž jistě uspokojí nejednoho násilivého závodníka. Díky možnosti hry dvou hráčů, dobré hratelnosti, roztomilemu provedení zvětšených zákoutí každodenního života, spoustě vozidel, a vůbec perfektní atmosféře je MICRO MACHINES hrou skutečně kvalitní. Mezi spoustou akčních chodiček a vesmírných střileček je to celkem příjemné zpestření.

Kdyby nebyly u všech strojů stejné zvuky a kdyby bylo alespoň trochu možné zvládnout speciální bonusovou úroveň každé tří závody, byla by hra MICRO MACHINES ještě lepší. Ale nemůžeme chtít všechno. I tak je proklatě dobrá a určitě stojí za zahrání.

ICE

**Co je malé, to je hezké.
Na základě
dlouhodobého
pozorování, výzkumu
v terénu a špionážních
operací jsme zjistili, že
toto heslo je firemním
heslem firmy CODE
MASTERS.**

score 67%

Název hry:	Micro Machines
Výrobce:	Code Masters
Žánr:	Sport
Styl:	Akční
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	80%
Grafika:	70%
Zvuk:	50%

Fantasy Zone



Dostanu se docela daleko, ale vždycky mě zabijou ty melouny

-Tady Fuka, tak co, máš to?

- Mám nějaký věc na SNES a FANTASY ZONE na GAME GEAR.
- A co ta FANTASY, je dobrá?
- Jo, je tam všechno jak má být: úrovně, strážci konce úrovně, nákup lepších zbraní, hromady nepřátel, no, znáš to přece.
- Já mám taky něco nového, MORTAL KOMBAT a INDYHO III od Hanky. Hele, a už si tu FANTASY zapafil? Já, že bych se do ní taky pustil.
- Zatím jen tak trochu, jsou tam místa, kdy jde do tuhého, zatím se snažím vykoumat všechny druhy zbraní. Dostal jsem se do třetí zóny, ale vždycky mě tam zabijou nějaký melouny nebo co to je.
- Tak já se na to podívám, čau.
- Čau.

Tento telefonní hovor byl odchyten antišpionážní frakcí STB dne 7. února. 1991. Byl označen za kódovanou zprávu organizovaných disidentů. Nebezpečný text byl předán dešifrovací sekci FR-242. Po neúspěšném pokusu o vyluštění byl postoupen počítačové analýze. Nakonec skončil na ústředí v Moskvě - pochopitelně nevyluštěn. Za dva roky se zápis tohoto rozhovoru dostal do rukou redakci Score a já jsem byl pověřen pátráním po záhadném obsahu. Za několik minut jsem měl řešení v kapse - dva pařani se bavili o nových hrách. Hlavně šlo o hru FANTASY ZONE, kterou jsem si ze zvědavosti sehnal a zkusil jsem si ji zahrát. Disident Fuka měl pravdu, ty melouny ve třetí zóně jsou vážně tuhé. Možná si pamatujete na kdysi oblíbený typ stříleček, ve kterém se létalo v kruhu v nepříteli

zamořené zóně. Mohli jste létat a střílet oběma směry a vaším úkolem bylo postřílet všechny protivníky - teprve poté jste postoupili do další úrovně. Vidíte, a právě tohle Rusy zmátlo!

Kdyby postupovali svěrákovskou metodou, rozpoznali by výraz „nákup lepších zbraní“ jako druh specializovaného obchodu s vesmírnými zbraněmi. Přišli by na to, že se jedná o střely dozadu, do stran, o lehké a těžké bomby a o autofire okopírovaný z MIGu 29 (letci sovětských MIGů popijeli za letu oběma rukama vodu, řízení zaklínili prázdnou láskou a palcem u nohy drželi autostřelbu, blížili-li se američan). „Nepřáteli“ nebyli žádní rudi, ale mnohem dravější typy potvor variující přes ozbrojené sněhuláky typu Dmitrij 2, výsadkové palačinky Ljonky, až po nejhorší melouny zvané Fekal-Brežněv, o nichž už byla řeč. Nepřátelé létají v nepředvídaných vlnách a letkách, občas ani nevíte, co se stalo a je po všem. Objeví se závěrečná sekvence, cink. Znova.

Jelikož nedostáváte kódy do dalších lelevelvieů (už, zapletemse), ani se nijak jinak nefixujete, naděje na dohrání hry je ztracena. Životy jsou na nic, protože po smrti ztrácíte zbraně a stáváte se nahým Rusem v centru německé ofenzivy. Strážci konce úrovně se dají poměrně snadno zničit, na většinu z nich si musíte vymyslet standardní postup, který nezklame. Pokud zklame, cink. Znova.

Název hry FANTASY ZONE se STBácké mozky snažily přeložit jako Amerika nebo Matička Ukrajina, avšak chyba: nešlo o jméno blahoslavené pozemské oblasti, ale jednalo se o úsek vesmírného prostoru situovaný při shluku slunci Nebula Gromiko, ve kterém probíhají těžké boje s výše popsanými jednotkami. Tento úsek naší galaxie je opravdu zvláštní a jeho jméno „Zóna fantazie“ rozhodně není daleko od pravdy. Skládá se z několika zón, které jsou fantaskně dekorovány ledovými útvary, technickými patvami a geologickými zvratky. Jedná se o zóny věčného boje, které jsou otevřenou náručí pro vesmírné dobrodruhy. Úkolem dobrodruhů v každé úrovni je postřílet všechny větší nepřátele, které se od spousty ostatních liší a) velikostí a b) tuhostí. Bod A naráží na jejich tělesné proporce, které vaši malíčkost převyšují hned několikrát. Bod B pak naznačuje, že počet laserových střel nutných k jejich zničení by postačil na tři bitvy o Stalingrad, přičemž berme v potaz jak muniční nároky strany německé, tak i kontrastrany ruské. Jakmile je pobijete, přichází utkání s velkými a dobře ozbrojenými strážci.

Zpracování těchto monster je také částečně paranooidní, kolísá mezi létajícím talířem beruška 2010 a hlavou paňáky Pinnochia s Leninovskými rysy (a dlouhým nosem, který je periodicky vystrkován a zastrkován alá píšť). Zatímco se díváte jejich vizáži, často se ozve známé CINK a všechno poletíte znova. Není to roztomilé, jak všechno se sebou souvisí? Takové vlastnosti jako originalita, grafika a hudba Rusy vůbec nenapadly a v podstatě o nic nepřišli, protože se jedná o běžný průměr, tedy až na originalitu, která mi připomíná postřeleného a navíc kulhavého psa Zbiroha Maximoviče II. Celkově FANTASY ZONE můžeme přirovnat k sysifovskému válení kuličky do kopce, občas prostě CINK a konec už víte.

ANDREW

score 63%

Název hry:	Fantasy Zone
Výrobce:	Sega
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Střílečka
Počítač:	Game Gear
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	65%
Grafika:	70%
Zvuk:	70%

Američané, nebo alespoň moji známí Američané, nemají seriál o rodině Simpsonových rádi. Myslí si, že kazí názor mládeže na skutečný život amerických domácností. Hra firmy FLYING EDGE nekazí jen názory mládeže...

Ale budme objektivní. Ne všechny hry pro MEGA DRIVE musí být graficky perfektně zpracované, omračující, plynule scrollující, náročně nápadité a hudebně geniální. Je čas i pro hry mírně úletové, úchylné a nebojme se říci pomatené a zcestné. Stejně roztomile pomateně zcestné, jako je celý seriál o rodině Simpsonových. Dostaňme se ale přímo do děje. Bart (pro ty, kdož ještě neznají tuto postavku je jediná pomoc - přečíst tento článek a věnovat se něčemu úplně jinému, protože americká kultura již pohlcuje náš zábavní trh a případy neznalosti postavy Barta Simpsona jsou již v našich zeměpisných šířkách natolik ojedinělé, že se na takto postižené jedince skuteč-

The Simpsons BART'S Nightmare



laserovými očima na tanky a vrtulníky...V některé z dalších zón se nebožák změní na Bartmana (kde ti pozornější tuší spojitost s Batmanem) a létá a střílí a střílí a létá...Jeden mimořádně ulétlý svět nás Bartovým prostřednictvím zavede do jeho vlastního, viry nakaženého krevního oběhu, budeme se ještě prohánět po tajemném Magiině zámku či po bytě plném nechutných potvor. Mohli bychom popisovat jednotlivé etapy ale neuděláme to, protože si nechceme (i.e. já si nechci) zkazit náladu ani nervy. Snad jako závěr postačí, že BART'S NIGHTMARE je něco úplně jiného. Je to pokus o šílenou a podivnou hru, který stoprocentně vyšel. Škoda, že jsem tento pokus nepochopil. Možná, že je hra docela dobrá, ale ani po několika sehráních mi tak nepřipadá. Je to jen nudné chození/létání/plavání v nesmyslných světech s nesmyslnou grafikou s frustačně depresivní hudbou. Mám-li tento pokus shrnout, jedná se o hru určenou skutečně jen pro superodolné skalní příznivce všeho, co se Simpsonovy rodiny týká. Jen a jen pro ně.

ICE

score 50%	
Název hry:	The Simpsons Bart's Nightmare
Výrobce:	Flying Edge
Žánr:	Zpracování filmu
Styl:	Střílečka
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	50%
Atmosféra:	40%
Grafika:	40%
Zvuk:	40%

IMAJICA

Stejně jako pro většinu členů naší redakce i pro mě je spisovatel Clive Barker důležitou osobností literárního pole. Shromáždil jsem veškeré jeho dílo jak knižní, tak obrazové a nepochybuji o jeho kvalitách. V tomto článku bych se rád zmínil o jeho geniální knize IMAJICA, která vzbudila poprask světové literární kritiky v roce 1991. Tato kniha byla označena za převrat v dějinách fantasy a získala si tisíce příznivců po celém světě. Situace českého knižního a kulturního prostředí je však bohužel nadále naprosto kritická, takže zůstáváme jednou z méně civilizovaných oblastí, kde světové bestsellery nenacházejí vydavatele. Clive jakoby došel jistého zmoždění, odklánil se od svého hororového zaměření a píše rozsáhlou výpravnou fantasii, která vyrazí dech svou rozsáhlostí.

Clive vychází z toho, že se světem našim jsou duchovní vazbou spojeny ještě čtyři světy další, kde vládne šílený bůh

Hapexamendios, jež nenávidí ženy. Fantaskní popisy cizích světů jsou neuvěřitelně originální, kniha je plná dobrodružství, lásky a nenávisti.

Autor se nevyhýbá ani sexu a opravdu hrůzným obrazům. IMAJICA je jednou z knih, jejichž příběh není možno nijak popsat či vypravovat. Deník New York Times označil Imajiku za „vzrušující jízdu cizími světy, po jejímž přečtení vám připadne, že jste doposud hluboce spali“.

Barker nám ukazuje, že fantasie nemá a nesmí mít žádné hranice. Vytváří si nejen postavy třetího pohlaví, ale sleduje i jejich citové relace k mužům a ženám. Věčný boj dobra a zla vynáší na úroveň konfliktů bohů a jejich nepochopitelných názorů na svět.

Tato Clivova kniha, a nejen ona, by literárním fanouškům měla být dostatečným motivem ke zvládnutí jazyka anglického, protože vám v plném světle ukáže, o co vás naši nakladatelé připravují. Apeluji na všechny čtenáře fantasy a horroru, IMAJICA vám nesmí ujít! Je to geniální kniha, která se ve všech směrech vyrovná Pánovi prstenů a některé obrazy čisté fantasie Tolkiena posunují do „klasiky“. Spolu s dalším Barkrovým světovým bestsellerem The Damnation Game (Hra o prokletí) pokládám IMAJIKU za vrchol soudobé literární tvorby a ještě jednou ji všem doporučuji. Nakonec bych se s politováním zmínil o tom, že na školách jsou autoři Barkerova formátu opomíjeni až s neuvěřitelnou tvrdohlavostí. Přičemž se jedná o hluboce umělecké díla, která se setkalá s ohlasem na celém světě. Čechy byly kdysi centrum vzdělanosti a kultury Evropy, a teď? Darma mluvit.

ANDREW

Monty Python

And now for something completely different...

Tak takoveto a podobné výroky můžete nalézt ve filmech a scénkách známé britské skupiny komiků, jež si říká Monty Python. Tihle kluci se dali dohromady v roce 1969 a od té doby se datuje počátek jejich legendy. John Cleese, Eric Idle, Michael Palin, Graham Chapman, Terry Gilliam a Terry Jones - tak tahle jména si dobře zapamatujte, protože je, jak pevně

Po dlouhé práci na scénáři vzniká další celovečerní film. Jmenuje se Monty Python's Life of Brian a pojednává o zrození, životě a smrti muže, jenž měl tu smůlu, že se nestal mesiášem jako Ježíš Kristus narodivši se ve stejný čas ve stejném městě. Jak vidíte nebylo jim nic svaté a tak se nedivte, že i tento biblický motiv získal naprosto pochybné podoby. Celý film je zcela zaplněn velkým množstvím narážek a skečů, reflektujících jejich dobu. Mimochodem slyšeli jste někdy o Židovské lidové frontě? Ne? No tak to máte tedy smůlu. Dalším velkým projektem byl film Monty Python's Meaning of Life, ve kterém se dozvíte jak to vlastně je se smyslem života, smrti

a vůbec. Mám pocit, že to je 42, ale nejsem si tím zcela jist. Za tento film získali

Pythoni mnohá ocenění na velkých světových filmových festivalech a je všeobecně považován za jejich nejlepší.

Všechny informace se mi bohužel nepodařilo do tohoto článku dostat a to co se sem dostalo, tomu nebude stejně nikdo věřit, takže doufám, že se k tomuto tématu ještě někdy vrátíme a podíváme se na to pořádně. No myslím si, že už bych měl skončit a tak ještě jedna zajímavost.

Filmová a televizní společnost Nova (CET21) se dala slyšet, že pro nás některé Pythonovské filmy a série doveze, takže se máme na co těšit. Některé jejich filmy můžete najít například v americké videopůjčovně Vide To Go. Dejvicih, tak ať už tam jste.

TV



věřím, budete

v brzké době velmi často slyšet. Jejich prvním dílkem byla série scének a skečů s přiléhavým názvem Monty Python's Flying Circus. Hned po svém prvním uvedení 5. října 1969 se tato série stala obrovským hitem a společnost BBC se společně s Pythony rozhodla natočit další pokračování. Prvním velkým filmem byl Monty Python and the Holy Grail, který byl natočen v průběhu roku 1975. Myslím si, že nemá smysl vykládat zde děj, ale vězte, že tematika legendy o králi Artušovi a hledání svatého grálu zde našla zcela jiné podoby než jsme zvyklí například z filmu Excalibur. Tímto filmem si Monty Python získali všeobecného mezinárodního uznání a mohli tak lépe získat finance na své další projekty. Samozřejmě nadále pokračovali v práci na sérii Monty Python's Flying Circus, ale byli již připraveny scénáře k dalším projektům. Brzo se sláva Monty Python dostala až přes Atlantik a tak byli Pythoni pozváni do Hollywoodu, kde sehráli show, která zaznamenala výrazný úspěch. Díky tomu byla převedena i na filmový pás, takže máme obrovskou šanci shlédnout jejich výkony v Hollywood Bowl i my.